
64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 26
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
¡LIBRITO GRATIS!
¡TRUCOS PARA RACER Y QUAKE2!
¿POKé ME MIRAS ASÍ?
LA INVASIÓN CONTINÚA...
ANALIZAMOS
Resident Evil 2
Ready 2 Rumble
Armorines
NBA Jam 2000
Road Rash
Destruction Derby 64
¡Y MUCHOS MÁS!
ISS MILLENNIUM
¡Ha vuelto! ¡Y es mejor que nunca!
CASTLEVANIA 2
HOT WHEELS
MAYHEM
8 414090 102780 00026



Número 26 29 Febrero 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí, J. J. Mussarra, M. Carmen Sánchez

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Alquimia. El arte oculto. En los albores del siglo XIII, los alquimistas emprendieron una de las búsquedas más ambiciosas, apasionantes y absurdas de la historia de la Humanidad: la de la piedra filosofal, la sustancia mágica que transmuta el plomo en oro, cura todas las enfermedades y procura la inmortalidad.

La empresa alquímica atravesó el segundo milenio sin hallazgos notorios o perdurables, si bien sus métodos están en el origen de la química moderna. A principios del siglo XX, el francés Jollivet Castelol, acaso el último alquimista genuino, inició su propia búsqueda de la piedra filosofal. Los resultados de sus experimentos supuestamente señalaban una auténtica transmutación de plata en oro, pero la comunidad científica nunca se molestó en examinarlos. Genio entre los genios o vulgar charlatán, lo cierto es que Castelol no suscitó el entusiasmo de sus contemporáneos. Tal vez su error no fue tanto de método como de objetivo: en las sociedades desarrolladas, la piedra filosofal no es la que sintetiza oro sino… tiempo. El tiempo es oro.

Hacia 1910, la inmensa mayoría de la población trabajaba unas 72 horas semanales. Mientras Castelol se entregaba a sus prácticas arcanas, el servicio doméstico representaba el segundo colectivo de asalariados más numeroso. Cuando la señora de la casa iba a una fiesta, la sirvienta debía aguardar a la vela el regreso de la señora hacia las 3 de la madrugada para ayudarla a desvestirse. A las 7 de la mañana, esa misma doncella tenía que servir el desayuno.

Por suerte, las cosas han cambiado mucho desde entonces. Conquistado un cierto bienestar material, el tiempo libre se ha erigido como un excelente indicador de calidad de vida. Tras constatar que la experiencia consumista no trae la felicidad, la gente joven en los países desarrollados disfruta de su tiempo de ocio. ¡Qué gozada es poder jugar horas seguidas a la N64! Vamos, que ni la piedra filosofal…



SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

6 **ACTUALIDAD NINTENDO**
Primeras imágenes de los juegos más esperados y todo sobre los últimos bombazos.

8 **CUENTA ATRÁS**
Date un paseo por los últimos lanzamientos: *Vigilante 8: Second Offense, Castlevania 2, Nuclear Strike, X-Men...*



8 **ZELDA GAIDEN**
¿Qué nos depara la nueva aventura de Miyamoto?



14 **RIDGE RACER 64**
¿El mejor juego sobre cuatro ruedas?

15 **SOUTH PARK RALLY**
Una pandilla más tarada que los "Autos Locos".

SECCIONES

50 **¡ESO DIGO YO!**
Publicamos tus propios Análisis de los juegos que más amas u odias.

59 **HISTORIA DEL ARTE**
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

72 **CUENTA, CUENTA**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 **EL MES QUE VIENE**
Un avance de los contenidos del próximo número.



Reviews de *Pacman, Mario Golf, Mission: Impossible* y otras aventuras de bolsillo. 26

64 ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 32

32 **RESIDENT EVIL 2**
Si este juego no te hace saltar de tu silla, es porque estás muerto.

36 **READY 2 RUMBLE BOXING**
Ríete y disfruta del boxeo más alocado. Pero cúbrete bien, que los golpes no son de broma.

40 **NBA JAM 2000**
Baloncesto a dos bandas: un simulador y un modo salvaje. ¿Con cuál te quedas?

42 **ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.**
¡Insectos gigantes por todos lados dispuestos a acabar contigo! Esto es trabajo para "Fumigadores a domicilio".

46 **ROAD RASH 64**
¿Combates sobre dos ruedas? Mejor que te vayas poniendo el casco de Ben-Hur.

47 **HOT WHEELS**
¿No crees que ya eres demasiado grande para jugar con cochecitos?

47 **RAT ATTACK**
"¡Telesforo, pásame el matarratas! ¡No, el de cañones recortados!"

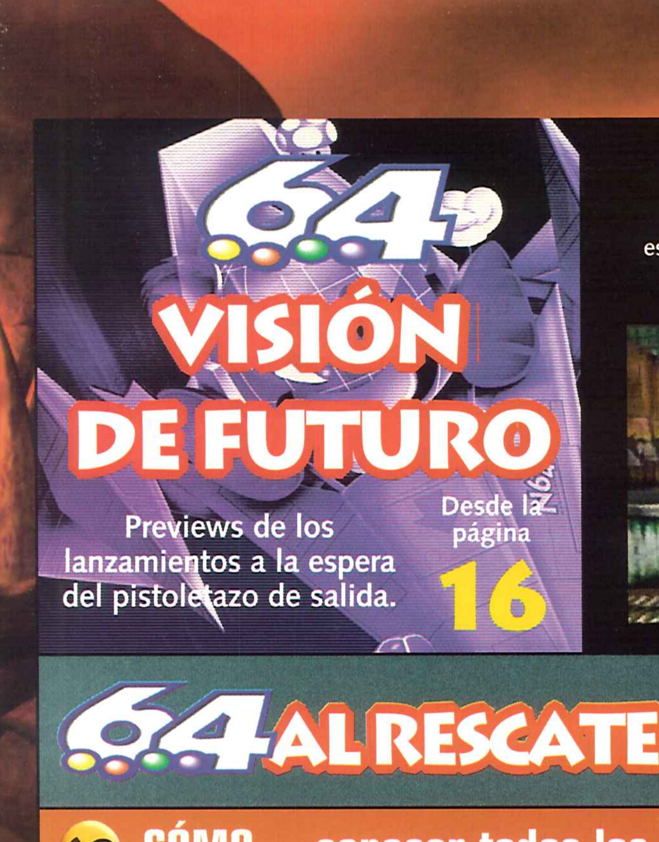
48 **WCW MAYHEM**
EA se une a la Royal Rumble de juegos de wrestling con este título.

49 **DESTRUCTION DERBY**
Sólo ha sobrevivido uno... ¿Eres tú? Responde... ¡Responde!


36


42


49



PERFECT DARK

En vista de que Joanna Dark se está haciendo esperar como Ulises, en la redacción hemos decidido disfrazarnos de Penélope.

16

64 AL RESCATE

Desde la página 58

60 CÓMO... conocer todos los secretos de QUAKE 2

62 TRUCOS de tus juegos favoritos: *Duke Nukem: Zero Hour, Tonic Trouble...*

65 Visita la consulta del DOCTOR VAINILLA

66 Supérate a ti mismo con nuestros retos en GAME ON

DONKEY KONG 64

Los mejores trucos adobados con el más dulce zumo de mono.

51

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

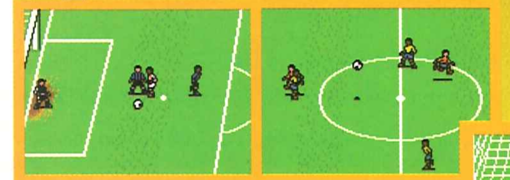
ISS Millennium

Te lo contamos todo sobre el nuevo modo RPG del amo indiscutible del deporte rey.

18

SORTEO

RONALDO V-FOOTBALL





29 Responde a nuestra encuesta y podrás conseguir una de las fabulosas camisetas oficiales de Ronaldo que sorteamos.

PLANETA POKéMON

¡Están por todas partes! Hacemos un repaso a los Pokéjuegos que están por venir.

22

¿Que hay de real en Shadowman?

Hablamos con un agente del FBI sobre los cinco asesinos en serie de este mortífero juego.

68

ANÁL 64

ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. DONKEY KONG 64
2. SUPER SMASH BROS
3. RAYMAN 2
4. GOLDENEYE 007
5. JET FORCE GEMINI
6. NBA LIVE 2000
7. MARIO KART 64
8. RAINBOW SIX
9. CARMAGGEDON 64
10. READY 2 RUMBLE

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Nace Gameloft.com

Ubi Soft y Guillemot crean un plataforma de entretenimiento on-line.

Ubi Soft y Guillemot Corporation han creado GameLoft.com S.A., una compañía de servicios *on-line* para jugadores cibernautas. Gracias a esta iniciativa, desde el próximo abril podremos acceder vía Internet a más de 300 juegos, incluidos todos los del catálogo Ubi Soft, títulos compatibles con Direct Play y software tipo *Quake*. Los usuarios se conectarán directamente a los distintos servicios de GameLoft mediante su proveedor local de acceso a Internet.

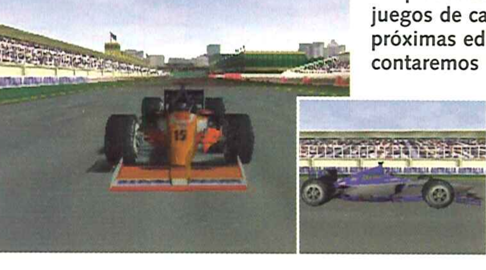
GameLoft.com S.A. pretende atraer un millón de socios el primer año, cinco millones el segundo y quince millones el tercero. ¡Ahí es nada! Su objetivo son los jóvenes apasionados de las últimas tendencias musicales, los deportes extremos, los videojuegos y la cibercultura. ¿Te sientes retratado?


Ubi Soft se prepara para lanzar a sus héroes al ciberespacio.

F1 Racing Championship

Temporada del pasado milenio

Ubi Soft se ha hecho con la licencia oficial de la FIA para lanzar un simulador de... a ver si lo adivinas. ¿Tiro al pichón? ¿Ensaimadas mallorquinas? Caliente, caliente, pero no... ¡De carreras de Fórmula 1! En efecto, F1 Racing Championship, que saldrá a la venta en abril, incorporará los últimos equipos, coches y circuitos de la temporada 99 de Fórmula 1, amén de las regulaciones de la misma (banderas y penalizaciones). Ubi Soft quiere imprimir a su nueva apuesta un realismo sin precedentes en los juegos de carreras. En próximas ediciones te contaremos los detalles de este prometedor título, que saldrá para N64 y GBC.





¡Cibernautas hispanos uníos!

Ludics.com, ocio total en la Red.

Si, en Internet hay algunas revistas de videojuegos realmente fantásticas, pero tienen serias limitaciones: a diferencia de Magazine 64, no puedes matar mosquitos con ellas; ni leerlas en la cama en tu noche de bodas, mientras esperas a que tu pichoncito se decida a salir del cuarto de baño en picardías ("–Ya voy, cariño. –No hay prisa, cielo, tómate tu tiempo."). Ni ojearlas en el furgón blindado, de camino a chirona. En fin, que para ciertos menesteres, el papel es insustituible.



Sin embargo, la revista electrónica ludics.com nos saca ventaja en algo: no se limita a hablar de videojuegos; también contiene secciones de cine, TV y tecnología y arte digital. Todas ellas ofician de anfitrionas de comunidades virtuales donde jóvenes con intereses comunes intercambian conocimientos y experiencias, dan su opinión, piden consejo, etc. Ah, claro, y buscan trucos mediante la incorporación de un potente buscador.

Ludics.com es una producción de Prodigi, división de Intercom Girona. Visítala en http://www.ludics.com

Ni Gaiden ni gaitas

Bautizo oficial de la secuela de Ocarina of Time.

Por suerte, la vuelta de Link a la N64 se ha deshecho del nombre provisional de Zelda Gaiden, sin duda más apropiado para una institutriz germánica con afición al látigo que para un videojuego de Miyamoto. Finalmente, Nintendo ha confirmado que se llamará Legend of Zelda: Mask of Mujula. Repetimos, por si el constipado te ha dejado un poco sordo: Mask of Mujula. Ahora gritando: ¡Mask of Mujulaaaaa! ¿Te suena un poco raro? Tranquilo, tendrás tiempo de sobras para acostumbrarte, porque lo más seguro es que el juego no salga hasta el segundo semestre del año.

¡CUÁNTA PUBLICIDAD GRATIS!

Los beatos americanos se movilizan contra Mortal Kombat.

Ya lo dijo Madonna: lo importante es que hablen de ti, aunque sea mal. En esta ocasión, los beneficiarios de la campaña de promoción gratuita han sido Midway y su juego más universal. Al trascender que el ayuntamiento de Chicago había concedido una subvención de 2 millones de dólares a Midway para evitar que trasladasen sus oficinas centrales fuera de la ciudad, un par de docenas de fanáticos religiosos organizaron una manifestación contra Mortal Kombat. Las decapitaciones y desmembramientos que exhibe el juego tienen, a juicio de los manifestantes, un efecto pernicioso en la gente y socavan los valores de nuestra cultura.

La protesta no fue disuelta con pelotas de goma, mangueras ni cargas de los antidisturbios, tácticas que acostumbran a emplearse contra las manifestaciones de ecologistas, defensores de los okupas, etc.



CUENTA ATRÁS

Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE RIDGE RACER p9 CASTLEVANIA 2 p10 NUCLEAR STRIKE p11 X-MEN p12

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Qué tal el argumento?
Rarito. Después de perseguir a "un extraño con una misteriosa máscara" por un túnel que conduce a una dimensión alternativa "extrañamente familiar", Link tendrá que evitar que la luna caiga del cielo. Si no lo consigue, será el fin del mundo.

¿Eh?
Sí, bastante descabellado. Por desgracia, Nintendo no ha querido desvelar el resto de la historia, así que no está muy claro si Ganondorf tiene algo que ver en todo esto, o si el elenco de personajes de Ocarina hará su reaparición. Todo lo que sabemos es que el asunto de las máscaras está de alguna manera relacionado.

¡Ah, sí!, las máscaras.
Sí. Una idea brillante que permite a Nintendo explorar áreas que no pudieron incluir en Ocarina; ahora, Link puede hacer todas las cosas que eran capaces de hacer los otros personajes en la primera aventura. ¡Es genial!

LA FICHA

ZELDA GAIDEN	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sín determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Zelda Gaiden

Link se dirige raudo y veloz hacia su fiel corcel ante la amenaza de una catastrófica explosión.

¡Nuevas capturas de la última y sorprendente aventura de Link!



Ya puedes ir ahorrando para comprarte *Zelda Gaiden* en el 2000 (además de *Perfect Dark,* claro) porque estas extraordinarias capturas nos *confirman*, una vez más, que lo nuevo de Nintendo es una verdadera maravilla.

Bajo la siempre atenta supervisión de Miyamoto, el equipo de diseño del magnífico *Ocarina of Time* está rápidamente transformando la segunda aventura de Link para la N64 en un juego mucho mejor (¡cómo puede ser eso!). Con un renovado brío de 4MB, gracias al Expansion Pak, *Gaiden* hace ostentación de un mayor nivel de detalle (fliparás con los entornos), así como de enemigos que pueden saltar a la palestra a una velocidad que Steve "Cold" Austin de *Attitude* no se atrevería ni a soñar. Por ejemplo, en una breve visita a una de las mazmorras (todavía sin nombre) del juego, nos vimos atacados por los esqueletos de siete Stalfos a la vez; en comparación con *Ocarina of Time*, en el que sólo podías enfrentarte a dos al mismo tiempo, es para ponerse a saltar de alegría.

No obstante, lo más significativo es que esta vez el juego apuesta fuerte por las máscaras, las cuales otorgan a Link la destreza y los poderes del personaje asociado a ellas. Goron, Zora, Maleza Deku..., en todos ellos se puede transformar Link, y cada transformación va acompañada de escenas aterradoras. Estate atento a las noticias de los próximos meses sobre el juego de Nintendo, porque se merece toda nuestra atención...

Link, transformado en Goron, participa en la famosa Carrera Goron.

Los entornos son incluso más bellos que antes.

como en la primera aventura, podrás cambiar a primera persona para ver las cosas más claras. ¡Qué detalle!

Rally Masters

¡Acción automovilística en alta resolución!

Después de un par de años de sequía, la N64 es ahora, sin sombra de duda, terreno abonado para los juegos de carreras. *World Driver* y *V-Rally* ya ocupan un lugar privilegiado en tu colección, pero este año nuevo que ha empezado promete mucho: al grupo formado por los magníficos *Top Gear Rally 2, Ridge Racer* y *Rally Championship*, se une *Rally Masters*, un esfuerzo en alta resolución para la N64 de Digital Illusions (primerizos en este formato, aunque en su día fueron los encargados de codificar *Motorhead* para PC).

Este juego, conocido en los Estados Unidos como *Test Drive Rally*, tiene en su haber 22 vehículos oficiales bajo licencia (cuyos colores podrás escoger personalmente), 23 pilotos de competición reales y 51 circuitos. ¡Toma ya! Cuenta, además, con una opción para crear un campeonato a tu gusto, creando tu propio rally desde cero, pudiendo escoger: coches, circuitos y prestaciones tales como la relación de velocidades, neumáticos, suspensión y velocidad punta. Aunque no disponga de un editor de circuitos, a diferencia de *Top Gear Rally 2* (del cual ya hemos visto algo), tampoco lo echarás en falta, pues te bastará con el increíble número de circuitos por defecto (que lucen a las mil maravillas con tu Expansion Pak) y los distintos modos de juego (incluida una excelente partida para cuatro jugadores).

Pese a que su lanzamiento estaba previsto para principios de año, el juego aún no está totalmente codificado. Aun así, ya parece bastante prometedor. Alta velocidad, buena conducción, gráficos preciosos, un asombroso número de circuitos; ¿tenemos ante nosotros el primer rival serio de *World Driver*? Estaremos en condiciones de asegurarlo de aquí a un par de meses...

△ Podrás seguir toda la carrera mediante las diferentes cámaras.

◁ Coches oficiales y circuitos con todo lujo de detalles.

△ El juego se divide en una serie de «zonas», divididas a su vez en circuitos.

El Rally de Indonesia: calles estrechas y curvas cerradas. ▷



La licencia del juego incluye las vallas publicitarias. ¡Muy realista! ▷

◁ Condiciones climatológicas diferentes; eso implica saber conducir en cualquier suelo.

△ El Expansion Pak proporciona gráficos tan nítidos como en un PC. Sin peligro de ralentización. Amén.

P & R

¿Es, pues, tan bueno como *World Driver*?
Bueno, para saberlo a ciencia cierta, tendremos aún que esperar un poco, pero Rally Masters, de momento, tiene pinta de ser un juego de primera. La conducción es sólida, el diseño de los circuitos, inteligente y usa el Expansion Pak adecuadamente, apañándoselas para mantener la nitidez de los gráficos a una velocidad de 25 frames por segundo.

No me creo que tenga 51 circuitos...
Pues los tiene. Y no están clasificados por temporada, como los de Roadsters o Top Gear Rally. Al contrario, están estructurados un poco como V-Rally, con rutas diferentes para cada localización



¡Oh, no! ¡Planteamiento por rutas!
No, no se trata de las rutas tipo GT64, con 800 m. de recta que los desarrolladores nos vendieron como "circuitos extras". Rally Masters tiene circuitos totalmente diferentes para cada localización, así que en efecto consigues tres o cuatro por cada lugar.



LA FICHA

RALLY MASTERS

DE:	*Infogrames*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
MEMORY PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*Sí*
RUMBLE PAK:	*Sí*
GB PAK:	*No*

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R



¿En qué se parece, pues, *Castlevania 2* al original?
Bueno, los dos personajes (Cornell y Henry) pueden recurrir a toda una nueva gama de ataques; Cornell es capaz de utilizar habilidades tanto de hombre como de lobo, y cada uno tiene su propia aventura con localizaciones y jefes no accesibles para el otro personaje.



Casi igualitos. Más bien suena a repetición.
Bueno, sí. Según parece, ciertas áreas (la Torre de Hechicería, la Torre de Ejecuciones) son casi idénticas al primer juego, sólo que se le han añadido unos cambios gráficos, pues no olvides que Edición Especial transcurre 10 años antes.

Un poco pobre, ¿verdad?
Quizá. Pero en realidad, Castlevania 2 es el juego que Castlevania pretendía ser. Con jefes más grandes y mejores, una historia que sigue cuatro líneas argumentales y algunas localizaciones totalmente nuevas. Aunque, por desgracia, hay la misma cámara.



LA FICHA

CASTLEVANIA 2	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ Medusa te lanza serpientes que se alimentan de sangre, ¡y la tuya les encanta!

La arpía ataca desde arriba. ¡Glups! ▷

△ Medusa, un jefe rápido y muy aterrador. ¡Te dejará petrificado!

△ Cornell da una buena paliza a la arpía.

◁ A Medusa no le hace ni pizca de gracia el agua bendita.

Castlevania 2

¡Colmillos con mucha historia!

La versión para N64 de *Castlevania*, que por el hecho de pasar de 2D a 3D desató las iras de los más tradicionalistas, era una caza sin tregua a vampiros de lo más entretenida.

No obstante, tenía algunos problemas, a saber: una irritante cámara y los repetidos saltos de exagerada precisión. Los gráficos, con niebla y turbios, no ayudaron mucho tampoco, pero la abundancia de detalles maravillosos (como el mendigo, cuya silueta no se refleja en el espejo detrás de él) lo compensaban todo.

Esto nos trae de vuelta a *Castlevania 2*, la inevitable secuela, si se la puede llamar así, puesto que, en realidad, este juego es más una aventura complementaria que una secuela propiamente dicha, de ahí el título estadounidense de «Edición Especial». Situado en un período anterior a los sucesos de *Castlevania*, hay ahora la opción de jugar como Cornell, un hombre lobo horripilante, o como Henry, un soldado con armadura; cada uno de los cuales emprenderá su propia búsqueda, de forma muy parecida a como ya hicieran los protagonistas del anterior juego. Sospechosamente, Reinhardt y Carrie son ambos *también* jugables en esta versión, por lo que tienes efectivamente el juego original incluido en *Castlevania 2*. Lo que no está nada mal.

Aunque el código del cartucho que hemos podido jugar este mes no estaba completado, está previsto que el juego aparezca no muy avanzado el año (lo que significa, con un poco de suerte, que podremos ofrecerte una *review* en un par de meses). Las secciones que hemos visto incluyen varios y espectaculares enfrentamientos con jefes (una serpiente inmensa, una arpía y la vil Medusa) así como algunas secciones con plataformas que son muy similares a las secciones equivalentes del juego original. Pronto quedará el misterio revelado.



△ Medusa: tocada pero no hundida. ¡Mueve el trasero!

La Torre de Hechicería vuelve, aunque un poco cambiada. ▷

Nuclear Strike 64

¡Helicópteros cargados con bombas atómicas!

Está a punto de tomar tierra el último trabajo del incansable equipo de T·HQ, *Nuclear Strike*, la versión para N64 del tercer juego de la serie *Strike* (aunque el primero para nuestra consola) que llega muy oportunamente después del ataque a Saddam en *Desert* y del golpe al narcotráfico en *Jungle*. Y aunque para los aficionados a *Strike*, *Nuclear* es el más flojo de los tres juegos, los desarrolladores Pacific Power & Light (el nombre hace alusión a su otro empleo, que es reparar averías de la línea telefónica en sus ratos libres) creen, por el contrario, que ésta es la mejor versión de toda la serie *Strike*.

Probablemente piensen eso porque han creado el juego todo enterito ellos solos, bajo la valiente decisión de no simplemente exportar a la N64 las viejas versiones para PlayStation y PC, sino de proporcionar a los usuarios de la consola de Nintendo algo especial. El resultado es un simulador de vuelo de aspecto maravilloso, con una flota de 15 vehículos aéreos, terrestres y marítimos, entre los que se cuentan helicópteros Apache, aviones de despegue vertical Harrier, tanques y aerodeslizadores; además de una IA muy mejorada, con contrincantes de la CPU que reaccionan a tus movimientos atacándote. En suma, impresionante.

Es una pena que no haya un *deathmatch* a cuatro bandas, pues los productos de la serie *Strike* serían un escenario multijugador muy propicio para el lanzamiento de cohetes. No obstante, hay misiones más que suficientes (alrededor de 20, según T·HQ) para que el jugador se entretenga en solitario y las abundantes mejoras en la jugabilidad, como las mejoras en la IA, velocidad más rápida y explosiones más devastadoras, aumentan el número de razones para mantenerte entretenido. De hecho, puede que éste sea uno de los mejores juegos de la serie *Strike* hasta el momento.

Sabrás más de él en los próximos números de *M64*...



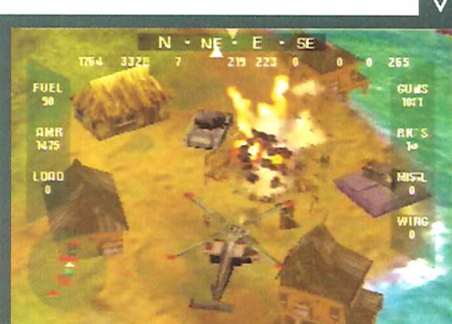
Explosiones, y encima nucleares. Y no una, sino un montón.



Hay misiones para todos los gustos, incluso tendrás que bombardear ciudades.

A pesar de haber 15 vehículos diferentes, los helicópteros son los más guay.

El aerodeslizador es un medio de transporte un poco extravagante.



P & R

Acción, justo lo que nos gusta.
Y eso es lo que vas a tener. Por ahora, el juego es veloz como un rayo; y hay un montón de armas, con las que podrás provocar explosiones cegadoras. Sin embargo, lo que da más realce al juego son los entornos colmados de detalle. Éstos los podrás recorrer en uno de los ¡15! vehículos, que te servirán para ver, además, lo que está ocurriendo con toda facilidad.

Tiene buen aspecto, ¿verdad?
¡Y tanto! Algunas de las texturas utilizadas en los edificios y paisajes parecen imágenes fotográficas, y algunas localizaciones, como ríos, praderas, montañas y bosques parecen de lo más real. Asimismo, todas las explosiones son poligonales, por lo que se ven preciosas y enooooormes.

¿Todos los niveles han sido hechos expresamente para la N64?
Así es. No se sabe todavía el número exacto, pero ni uno solo de los niveles de Nuclear Strike 64 *salía en ninguna versión anterior del juego. La tónica general será la explosión de edificios y en cada misión el objetivo será diferente. Precioso.*



LA FICHA

NUCLEAR STRIKE 64

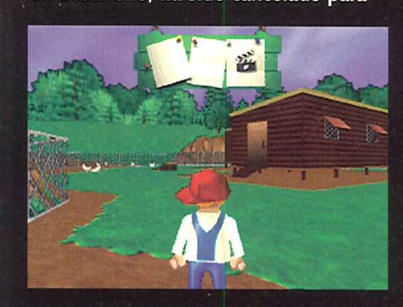
DE:	T·HQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: Sí

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Ubi Soft, los desarrolladores franceses responsables de Rayman 2 y Tonic Trouble, han confirmado a M64 que están trabajando en cuatro juegos para la Dolphin. Mientras que el primer juego está basado en una fabulosa serie de TV sobre Batman (esperemos que sea mejor que el *Superman* de Titus), el segundo, también una licencia, será una aventura en 3D sobre el pato Donald. En cuanto a los dos restantes, tendremos que esperar al anuncio oficial. Por otro lado, el plataformas sobre Playmobil, de título *Hype: The Time Quest*, que llevaba tanto tiempo en desarrollo, ha sido cancelado para la N64. Una verdadera pena.



En el lado positivo, Capcom ha confirmado categóricamente que están trabajando en *Resident Evil Zero*, un juego completamente nuevo de RE, especial para el lanzamiento de la nueva consola Dolphin. Se pensaba que *REZ* para N64 llegaría a finales del próximo año, pero Capcom América, que no se calla ni una, creyó que la Dolphin sería más apropiada.

Con *Donkey Kong* ya a la venta y *Perfect Dark* previsto para el próximo abril, la cuestión que en estos 30 últimos días ha provocado más curiosidad es saber exactamente en qué está Rare metido. Obviamente, hay un juego de Mickey Mouse en proceso, además de *Banjo-Tooie*, aunque ciertos rumores insistentes apuntan a *Killer Instinct 3* y, quizá, a otro shoot 'em-up. En su página web, los chicos con base en el Reino Unido llegaron a admitir que no descartaban el retorno de Mr. Bond, o del demoledor *Gran Turismo*.

Core, los creadores de *Tomb Raider*, cuyo contrato con PlayStation les impedía desarrollar juegos para otras plataformas, tienen intenciones de hacer sus pinitos en la Dolphin. Y la verdad es que, tras haber visto las primeras imágenes de Tomb Raider GBC, el proyecto para Dolphin parece algo más cercano.

Hydro Thunder

Refréscate con este salvaje juego de carreras acuáticas.

P & R

¿Así que *Hydro Thunder* promete mucho?
Sí. Y aunque estamos algo decepcionados por la ausencia de efectos de agua, también hemos de decir que es una conversión del arcade original casi perfecta (tiene mucho parecido con la inminente versión para Dreamcast). Además, tiene algo de esos viejos juegos que nos gusta.

Pero no es *Wave Race*, ¿verdad?
No, no lo es. En general, es mucho más simple, un juego más enfocado hacia la carrera simple y llanamente que a los trucos y extras de Wave Race. No obstante, aunque el mar esté calmado, las naves se hunden en el agua al girar.



W*ave Race 64*, **a pesar de ser un veterano de casi tres años, es aún formidable en todos los sentidos. Demuestra el poder y la capacidad de la N64 (y en consecuencia, los de Nintendo), pues ningún otro sistema ha podido mejorar los efectos de agua desde entonces.**

Por lo tanto, ¿qué puede *Hydro Thunder* aportar que *Wave Race* no tenga ya? Se trata de otro juego de carreras acuáticas, aunque esta vez el énfasis está puesto en la emoción de la carrera más que en la lucha contra el flujo y reflujo de la marea, como proponía el clásico de Nintendo.

Aun así, la física de las naves es bastante asombrosa; surcan el agua y reaccionan, por lo general, como en la vida real, a pesar de la ausencia de olas. Aunque no dispongas de armas, sí cuentas con turbos; y los atajos y los saltos altos son muy importantes. Creado por los desarrolladores Eurocom (los responsables del despliegue técnico de *Duke Nukem: Zero Hour*), *Hydro Thunder* tiene el aspecto adecuado para el papel: es nítido y colorido. Además, es increíblemente suave, sin una sacudida en la velocidad de *frames*, lo que es buena señal para el modo a dos jugadores. La cuestión es, ¿alcanzará las cotas del genial *Wave Race*? Lo sabremos con seguridad en un par de meses...

LA FICHA

HYDRO THUNDER	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●



Las naves son muy futuristas. ¡Nada que ver con las motos acuáticas de Wave Race!

Los saltos y atajos abundan en Hydro Thunder. También tienen su lado divertido.

X-Men

Héroes del cómic luchando en la N64.

No está mal.
No tiene por qué estar mal. Hay un montón de personajes: la brigada X-Men al completo, además de un sinfín de malos (imagínate a Magneto de jefe), y quizás algún artista invitado. ¿Acaso Spiderman?

¿Qué tal responde?
Es difícil de decir por la versión que hemos jugado. Los controles se manejaban de forma intuitiva, y eran capaces de hacer muchos movimientos, aunque había algunos problemas con la velocidad de frames. Las palestras y los personajes no eran muy rápidos. ¡Y a los de Syrox les gustaría que su juego "se sintiera" igual que Tekken!

¿Algo más?
¿Qué te parece un «Sistema de Puntuación Mutante», en el que los jugadores pueden anotar los puntos obtenidos en las partidas, las diferentes áreas de fuerza y, lo mejor de todo, los movimientos que han descubierto.

Con una película actualmente rodándose en los Estados Unidos sobre la misma historieta, de la cual aún no hay fechas para su presentación en España, y la sed de beat' em up que tienen los usuarios de N64, éste es el mejor momento para lanzar este juego.

De hecho, aunque la película no estuviese en pleno rodaje, la sola idea de un juego de lucha sobre héroes de cómic debería embargarte de emoción. Como se prevé que todos los personajes X hagan su aparición, además de un montón de malos muy malos, incluido el fornido Magneto y otros que aún permanecen en secreto, el juego promete ser una pelea a puñetazos de primer orden. O, por lo menos, lo será si los desconocidos desarrolladores Syrox se las apañan a la hora de reunir todos esos importantes controles. Hay que decir que, después de echar una miradita a estas primeras capturas, los gráficos parecen sólidos y llenos de detalles.

La gran pregunta es: ¿podrá *X-Men* competir con *Smash Bros*? Averígualo en próximos números de nuestra revista...

LA FICHA

X-MEN	
DE:	Activision
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●

Bestia y Cajun Gambit se las ven cara a cara. A pesar de su nombre, Bestia es el humano.



Lobezno e Iceman en plena pelea. Esas gomas parecen muy afiladas...

El duro de Lobezno propina una buena paliza a Iceman.


Este mes
SACIA TU HAMBRE
Las buenos jugadores necesitan platos con sustancia y buenos condimentos. Este mes te proponemos una indigestión de futuro, de turismo de altos vuelos y de insectos homicidas. No te conformes con un simple menú cuando puedes elegir el mejor plato
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 11 495 Ptas. 2,98 €
ANALIZAMOS
MIGHTY HITS SPECIAL
LE MANS 24 HORAS
EAGLE ONE
THEME PARK WORLD
SEGA WORLDWIDE SOCCER
TOY STORY 2
THE NOMAD SOUL
QUAKE III ARENA
El shoot'em up más esperado de la historia
ARMORINES
INVASIÓN DE COLEÓPTEROS ASESINOS
MUY PRONTO EN TU PLAYSTATION Y DESDE YA EN TU N64.
GRAN TURISMO 2
ESPECIAL DE 8 PÁGINAS
Primer análisis, entrevista con sus creadores y revisión de los coches y circuitos
Ya a la venta nº 11
TOP JUEGOS
Tu puerta de acceso al mundo virtual
Todos los juegos, todas las plataformas

P & R

¿Habrá muchos vehículos?
Sí. En total, 17, incluyendo una moto, un jeep y una radiante limusina. Lamentablemente, se han dejado en el garaje el autobús escolar amarillo que tanto nos gustó en la primera entrega.

¿Qué pasa si me caigo al agua?
De forma sorprendente, tu vehículo se convertirá (al más puro estilo Transfomer) en un vehículo acuático. También puedes activar el modo "hover", que te permitirá elevarte unos cuantos pies sobre el nivel del suelo para evitar los obstáculos.

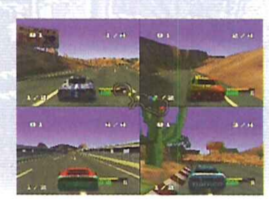
¿Y las armas, qué tal?
Tienes cuatro armas por vehículo que van desde minas y lanzamisiles a pistolas que lanzan letales rayos. Naturalmente, las mejores armas se ocultan en áreas secretas.

¿Y el modo multijugador?
Tienes tres modos diferentes: Brawl (deathmatch puro y duro), Team Brawl (deathmatch por equipos) y Smear (tres contra uno). No está nada mal la oferta.

¿Cuántos circuitos habrá?
Todos las de Ridge Racer y Ridge Racer Revolution de PlayStation más tres nuevas.

No son muchas...
Nintendo también ha añadido tramos especiales a algunos circuitos. Los usuarios de N64 podrán disfrutar con circuitos únicamente soñados por los usuarios de PlayStation, pero nunca alcanzados.

¿Y cuántos coches?
20. Cuatro disponibles desde el principio, y el resto, ocultos. Tendrás que ganarlos a medida que completes los torneos de Grand Prix. Todos siguen el estilo de Ridge Racer: elegantes, deportivos y muy rápidos. Y, por supuesto, a medida que vayas descubriendo nuevos coches, más rápido irán.



Vigilante 8 Second Offense

¿Ha vuelto Activisión a acertar?

Hacer volar coches por los aires a base de tiros es un concepto divertido, pero el primer *Vigilante 8* (M64/18 78%) resultó poco estimulante. Ahora, Luxoflux, sus desarrolladores, vuelven con un segundo y mejorado intento: *Second Offense*. Tal y como pasaba con la primera entrega, *Second Offense* ofrece una buena dosis de alocada destrucción. Debes motorizarte y recorrer un camino formado por series de 12 áreas temáticas diferentes (mucho, mucho mejores que las de su predecesor), emprenderla a golpes contra tus colegas mediante armas horrorosamente destructivas y reír todo lo alto que puedas cuando veas cómo caen y explotan uno tras otro.

Second Offense promete un interesante sistema de mejora de los vehículos. Recoge reforzadores de entre los restos requemados de tus rivales de carrera y conseguirás bonus para tu coche (o camión, o furgoneta). Entre estas mejoras se encuentran armas mejores, un dispositivo antirradar o mejores blindajes.

Con el añadido de un divertido modo multijugador, en el que hasta cuatro jugadores luchan por destruir las carrocerías de los demás, *V8: Second Offense* está preparado para ofrecer toneladas de diversión destroza-coches. El mes que viene, la review.

LA FICHA

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	
DE:	Activision/Proein
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Febrero

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ *Más acción en el modo multijugador. ¡Ahora con armas!*

◁ *¿Más de lo mismo o mejorado? Ya veremos más adelante.*



▽ *¿Verdad que parece un vehículo lunar?*

Ridge Racer 64

El juego de coches más deseado está a la vuelta de la esquina.

Aquí tienes más capturas de *Ridge Racer 64*, aunque, a nosotros, esta conversión de la popular serie de PlayStation sigue preocupándonos, en parte, debido al complicado manejo. Namco ha tomado prestados algunos elementos del *Ridge Racer* original y su secuela, *Ridge Racer Revolution*, para esta conversión a N64. Las curvas de los circuitos (ambientados en zonas industriales y de campo abierto) son buenas oportunidades para adelantar a un coche cada vez, y llegar primero supone una recompensa de reforzadores para tu vehículo. Puedes echar un vistazo a tus ganancias en una extraña sección "garaje" del juego.

La conducción sigue la línea del estilo tradicional de *Ridge Racer*: sírvete del stick y del freno para realizar amplios derrapes y tomar mejor las curvas. Pero es demasiado complicado, e incluso imposible, hacer esto sin salirte de la carretera. Y eso no está bien.

El modo repetición sigue siendo fabuloso y la sola oportunidad de correr contra tres de tus amigos hacen que el título merezca la pena. En un par de meses sabremos si esto es suficiente para que olvidemos el manejo tan complicado...

LA FICHA

RIDGE RACER 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Marzo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ *El aspecto es muy bueno: ni niebla, ni elementos que aparecen de la nada. Impresionante.*



◁ *Pero el manejo de los vehículos sigue sin convencernos. Nos pone demasiado nerviosos.*

South Park Rally

Entrénate para huir de los inspectores de hacienda.

Tras el aburrido *South Park*, un *shoot 'em up* en primera persona de irritante catadura, la licencia más malhablada del mundo sigue luchando por recuperar su credibilidad. El entretenido e ingenioso *Chef's Luv Shack* fue la primera fase en esta reconquista de la buena reputación, y *South Park Rally* pronto rematará la faena con un festival de carreras tremendamente divertido.

Probablemente, la mejor decisión que los desarrolladores –Acclaim-Austin- han tomado en lo que respecta a esta tercera entrega con sello South Park, es no imitar el sencillamente inimitable *Mario Kart*. Vale, aquí también hay karts y carreras, pero *Rally* ofrece mucho más que eso; en vez de tener que vértelas con pistas ovaladas, tienes que recorrer rutas diseñadas sobre complicados entramados de circuitos y completar determinados objetivos. Suena un poco confuso y, al principio, llegamos a dudar que diera resultado, pero tras jugar un par de horas, se revela como una original combinación de carreras y aventuras estilo *Diddy Kong Racing*.

Puedes elegir entre nada menos que 30 personajes -cada un provisto de sus propias líneas de diálogo y reacciones-, 14 "escenarios" –definidos por los objetivos y tareas a cumplir- y 7 circuitos. No obstante, tendrás que ir completando los diversos escenarios para poder acceder a todos los personajes.

Vale, esta mecánica de los escenarios hace que tardes un poco en adaptarte al juego, pero en nuestra opinión *South Park Rally* sabrá recompensar tus esfuerzos. En cualquier caso, en nuestra *review* del mes que viene emitiremos un veredicto concluyente.



¡Satan en cabeza! Acelera, Chef, o acabarás en el infierno.

Cartman adelanta a Jesus fuera de pista.

Terrence and Philip, dueños y señores del pedo, se salen de la pista.

Chickenlover, en su adorable autobús de arco iris.

¡Death se ha hecho con la pelota! ¡Puntos para él! En South Park Rally también hay dosis de fútbol americano.

P & R

Anda, explícame eso de los escenarios...
Veamos. Los objetivos se fijan mientras corres por las pistas. En el escenario de Navidad, por ejemplo, tu objetivo podría ser encontrar y apresar regalos navideños y llevarlos a los cuatro checkpoints del juego. Sin embargo, las cosas se complican por el hecho de que los checkpoints se colocan aleatoriamente y a que otros ocho personajes de la CPU también compiten por los regalos. Cuando tocan cualquier parte de tu vehículo, te arrebatan el regalo y tienes que recuperarlo..

Suena complicado.
En realidad, no lo es. No todos los objetivos son como éste. Algunos son sencillos, como cuando tienes que pasar por encima de los checkpoints, aunque es cierto que la mayoría son algo extravagantes.

SELECT DUDE
CARTMAN (COP)

¿De veras hay 30 personajes?
Oh, sí. Y todos son jugables, aunque no desde el principio. Están todos los favoritos, más una pila que no aparecen demasiado en la serie de televisión, como Death, Marvin y Satan.

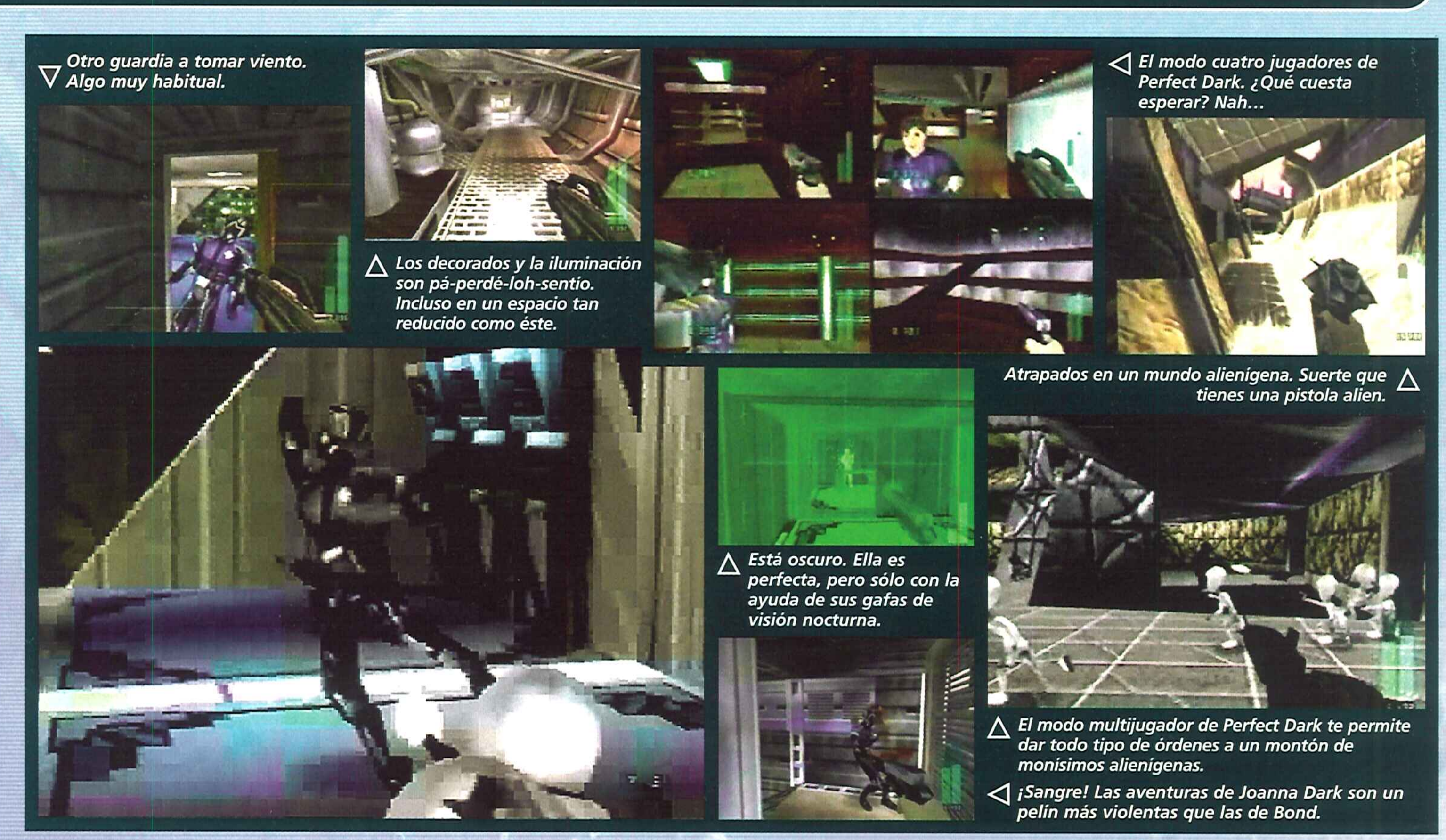
LA FICHA

SOUTH PARK RALLY	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Febrero

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

¡MÁS IMÁGENES EN EXCLUSIVA DEL ESPERADÍSIMO JUEGO DE RARE!



Otro guardia a tomar viento. Algo muy habitual.

Los decorados y la iluminación son pá-perdé-loh-sentío. Incluso en un espacio tan reducido como éste.

El modo cuatro jugadores de Perfect Dark. ¿Qué cuesta esperar? Nah...

Atrapados en un mundo alienígena. Suerte que tienes una pistola alien.

Está oscuro. Ella es perfecta, pero sólo con la ayuda de sus gafas de visión nocturna.

El modo multijugador de Perfect Dark te permite dar todo tipo de órdenes a un montón de monísimos alienígenas.

¡Sangre! Las aventuras de Joanna Dark son un pelín más violentas que las de Bond.

PERFEC

Aún faltan unos meses para que *Perfect Dark* esté entre tus manos. Imagínatelo... Vas corriendo hasta la tienda, dejas allí unos ahorrillos y vuelves, estremecido, al dulce hogar con el juego de tus sueños. Allí estará todo preparado para una gran sesión de juegos. Ya sabemos que hay esperas que se eternizan y que parece que lo bueno no va a llegar nunca, pero no desesperes... Aquí te ofrecemos un montón de imágenes que entretendrán tus angustias.



LA FICHA

PERFECT DARK	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Junio

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

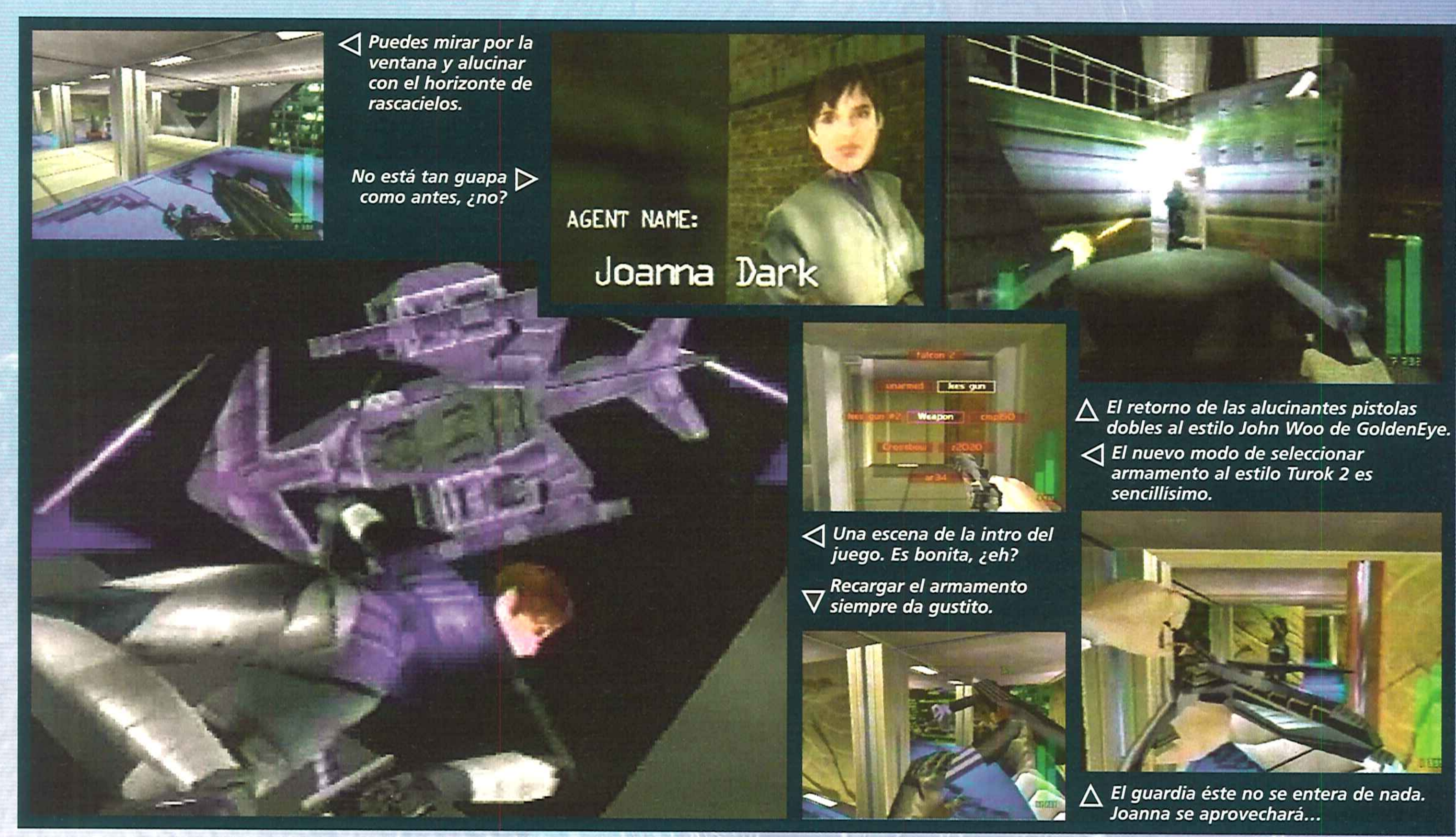
Aunque su origen *goldeneyesco* es aún muy patente, el juego tiene cada vez más personalidad propia, montones de novedades que lo distancian y diferencian de las aventuras de Bond. La selección de armas, por ejemplo. Ahora se parece al sistema utilizado en *Turok 2*, pudiendo escogerlas de un menú que hay en la pantalla. El sistema para recargarlas también ha mejorado muchísimo. Joanna Dark en persona recoge la munición y la coloca en su sitio y luego en el cogote de un guardia.

El escáner espacial también ha cambiado a mejor. Ya te hemos contado que te permite apuntar un objeto y obtener información referente a él. Bien, hemos descubierto que cuando hay varios objetos en pantalla, asigna un número a cada uno de ellos. De este modo, cuando disparamos sobre un trío de guardas, cada uno de ellos tenía un número del uno al tres, así podíamos reconocer qué parte de la información correspondía a cada uno de ellos. Tope guachi.

A medida que se acerca la fecha de lanzamiento, se aclara más y más cuál es la tarea que desempeñará Joanna en el juego. Ahora ya la hemos visto registrando la cabina de un aeroplano, recibiendo la orden de no matar a civiles que no estén armados -como en *GoldenEye*- y batallando contra una astronave que le dispara a discreción desde el exterior del edificio de DataDyne. Por supuesto, hay la habitual interacción con ordenadores e interruptores, que permiten a Joanna activar ascensores, descargar datos y –genial- apagar las luces, sumiendo a sus enemigos en el desconcierto y la oscuridad. Ahora comprendemos lo de la visión nocturna de Joanna Dark.

GRÁFICOS *Con todo, lo más alucinante que hemos visto en Perfect Dark es la habilidad de mapear tu propia cara (o las de tus amigos) para que sean los protagonistas del juego.*

Con todo, lo más alucinante que hemos visto en *Perfect Dark* es la habilidad de mapear tu propia cara (o las de tus amigos) para que sean los protagonistas del juego. Es muy sencillo. Tras tomar una fotografía con la Game Boy Camera, se escanea en el juego (introduciendo la cámara en un mando de la N64 con el nuevo GB pak). Luego se toma unos segundos antes de diferenciar la cara del resto de la foto y



◁ Puedes mirar por la ventana y alucinar con el horizonte de rascacielos.

No está tan guapa como antes, ¿no? ▷

△ El retorno de las alucinantes pistolas dobles al estilo John Woo de GoldenEye.

◁ El nuevo modo de seleccionar armamento al estilo Turok 2 es sencillísimo.

◁ Una escena de la intro del juego. Es bonita, ¿eh?

▽ Recargar el armamento siempre da gustito.

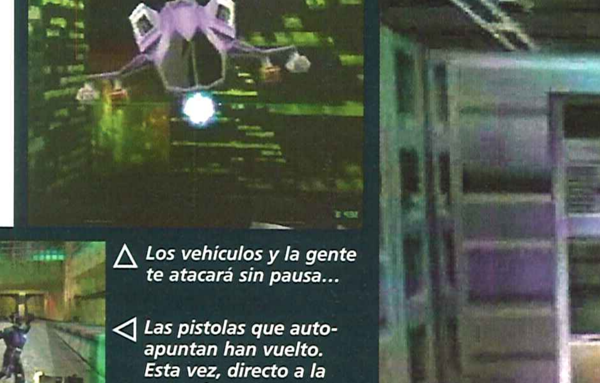
△ El guardia éste no se entera de nada. Joanna se aprovechará...

TDARK

Una chica del siglo XXI

meterla en un modelo vacío en 3D de una cabeza. Tras ello puedes modificar el color de la piel, el tamaño del cuerpo, el peinado y las ropas. Y ya está. Tu yo digitalizado ya puede darse unos voltazos por el modo sencillo o multijugador de *Perfect Dark*.

De nuevo, apenas rozamos las maravillas que Rare ha creado para su nuevo juego estrella. No hemos mencionado los controles, que puedes adaptar completamente a tu gusto, ni la maravillosa iluminación o la posibilidad de mover contenedores con sólo disparar sobre ellos. No tenemos espacio suficiente para extendernos como quisiéramos. Baste decirte que hay detalles que te dejarán sin aliento. Cada vez que pensamos en *Perfect Dark*, la redacción en pleno se pone taquicárdica. Ya viene, ya viene...

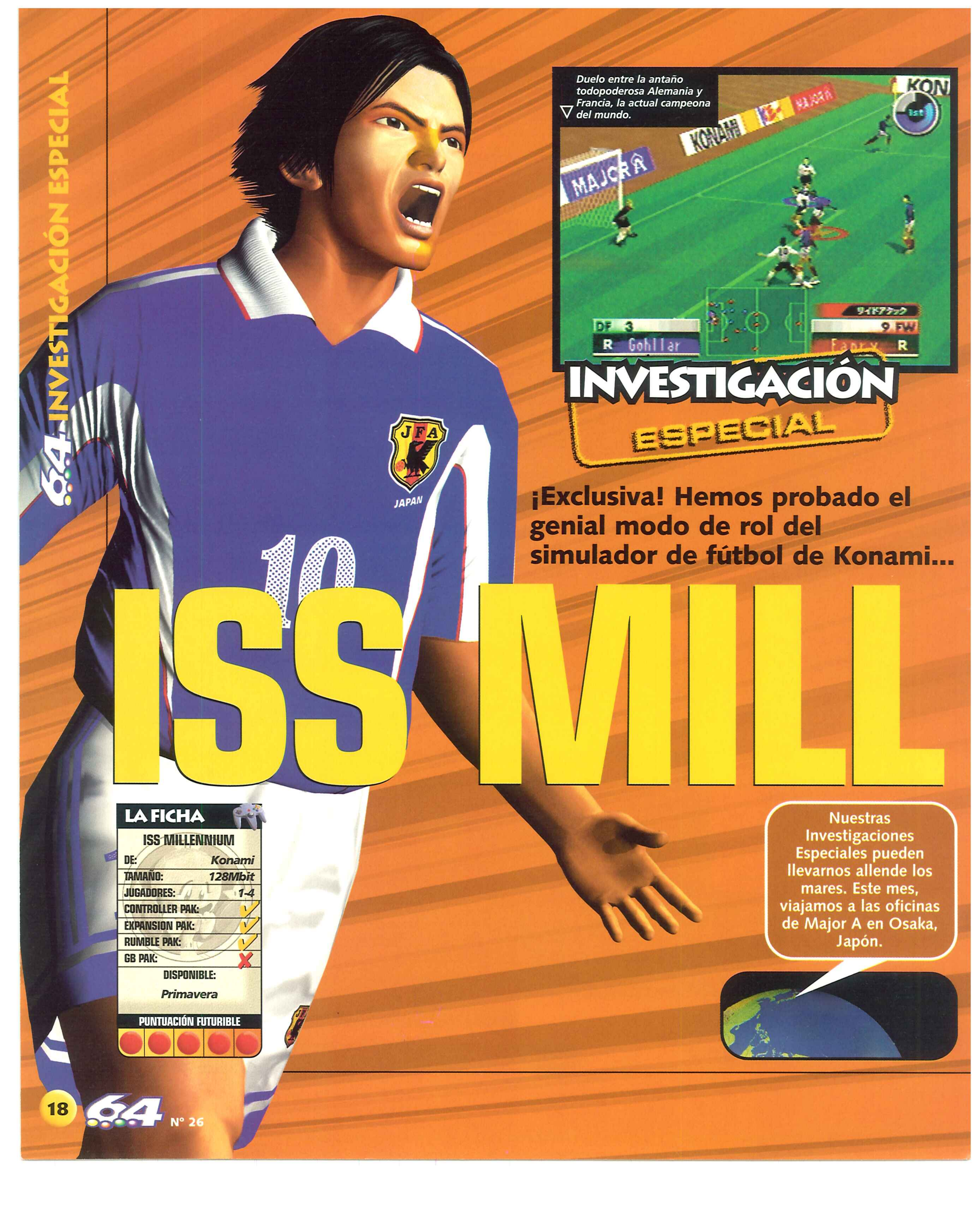


△ Los vehículos y la gente te atacará sin pausa...

◁ Las pistolas que auto-apuntan han vuelto. Esta vez, directo a la entrepierna.

▽ Puedes deshacerte de los guardias tirándolos contra la pared.

CONTINUARÁ... En números venideros te mantendremos al corriente de las evoluciones de este sensacional juego.



Duelo entre la antaño todopoderosa Alemania y Francia, la actual campeona del mundo.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

¡Exclusiva! Hemos probado el genial modo de rol del simulador de fútbol de Konami...

ISS MILL

Nuestras Investigaciones Especiales pueden llevarnos allende los mares. Este mes, viajamos a las oficinas de Major A en Osaka, Japón.

LA FICHA

ISS MILLENNIUM

DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Primavera

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



La interfaz previa a los partidos resulta conocida y de fácil comprensión.

A los futbolistas del nuevo milenio les sigue gustando encararse con los árbitros.

Hasster tiene en su pie derecho la oportunidad de decidir el partido.



El nombre del jugador aparece en kanji, ya que todavía no se ha completado la traducción de todos los modos.

¡Paradón! Los porteros han mejorado, y son tan buenos como Arconada en sus buenos tiempos.

ESTADIOS

Todavía no hay licencia oficial para la saga de *ISS* (EA cuenta con los derechos de la FIFA por los siglos de los siglos), pero eso no ha impedido que los diseñadores hayan incluido algunos estadios que te resultarán conocidos. La mayoría están basados en escenarios reales, como los de St. Denis, Maracaná o San Siro, y vienen a sustituir a los campos de J-League, que son menos atractivos.



ENNIUM

F.C. Alta Resolución

El Expansion Pak cumple su cometido con *ISS Millenium*, mejora la calidad gráfica al cambiar al modo de alta resolución. En ocasiones, resulta un tanto atropellado, ya que el juego hace trabajar al hardware de la N64 a pleno rendimiento, pero la diferencia es evidente. Sin embargo, la jugabilidad es mucho más satisfactoria en el modo normal. A ver si adivinas qué tipo de resolución corresponde a cada una de estas capturas (no es muy difícil).





No es mal chico, sólo un poco temperamental.

¿Avanzando hacia la banda en el modo en alta resolución?



Desde ahí lo tiene crudo para sorprender al guardameta.

Un zurdazo de impresión. Seguro que marca.

GO! GO! 

Modo carrera

El modo carrera de *ISS Millenium* lo diferencia de cualquier otro juego de fútbol, incluidos todos sus predecesores. Aquí tienes su funcionamiento.

Elige jugador

Escoge una foto en el álbum general. A diferencia de entregas anteriores, son fotos reales y no rostros dibujados, así que decídete por una que te guste, ya que tendrás que aguantar ese careto durante mucho tiempo.



Pon nombre a tu equipo

Para ayudarte a crear una identidad creíble, puedes dotar a tu jugador de una historia personal. Elige a tu equipo local preferido, al de la escuela, la escuadra de primera de tus amores, a tus futbolistas preferidos... Es genial.



Elige posición

A continuación debes decidir qué puesto prefieres. La posición que elijas será decisiva para tu carrera futura, aunque incluso si te decides por la delantera, podrás seguir controlando a todos los jugadores en los partidos.



Entabla amistad

Necesitas un mánager, un entrenador y un experto en nutrición decentes para sacar partido de todo tu potencial. Si te rodeas de buenos profesionales mejorarán tus estadísticas, y tendrás más posibilidades de que te llame la selección.



¿VES LA DIFERENCIA?

La versión japonesa, J-League Perfect Striker 2, en la que se inspira en gran parte ISS Millenium, aborda de forma diferente el modo carrera. A los japoneses les va más el estilo manga, por lo que los jugadores están dibujados a mano, con esos grandes ojos y esa escasez labial que tanto gusta a los nipones. ISS Millenium se ha retocado para que parezca más serio y europeo, con fotografías de todos los escenarios, y unos cuantos voluntarios reales que representan a los jugadores.





Un balón cruzado para el ariete galo. Los contraataques rápidos son letales.

Si el campo está helado, los jugadores se caen cada dos por tres y el esférico es amarillo.

La repetición funciona mucho mejor en el modo de resolución normal.

Sigue siendo mucho mejor que cualquier otro simulador de fútbol. Con este, no te hace falta ningún FIFA.



El equipo japonés se prepara para recibir un baño a manos de la escuadra brasileña.



A continuación, una celebración de lo más alocada.

Si *ISS '98* fallaba en algo, era en la escasez de opciones para un jugador. Había una liga, una copa, unos cuantos estadios y nada más. Ideal para los indecisos, quizá, pero la última y mejor versión del juego va a poner las cosas en su sitio, gracias a un fantástico modo carrera que os mostramos en exclusiva.

Tenemos en nuestras manos una versión bastante avanzada del trabajo que Major A está llevando a cabo en este *ISS*, que se completa con un modo carrera traducido sólo en parte. Comienza con un completo editor de jugadores que te permite cambiar cualquier característica, desde las puntuaciones de habilidad, hasta la altura, pasando por la ciudad natal de tu creación. Debes darle un nombre y una cara, decidir si es un centrocampista del montón, un defensa infranqueable, o un delantero centro y, por último, elegir un equipo.

Al principio, tu jugador se defiende bien en el patio del colegio, por lo que tu primera prioridad no es otra que la de mejorar sus nulas aptitudes (ya sabes, energía, velocidad, y precisión en los pases). Cuanto más entrenes, mejor futbolista será, por lo que un jugador que al principio era incapaz de aguantar el ritmo de un partido, al final se convertirá en un auténtico crack que apenas sí suda la camiseta. Cuando seas lo bastante bueno en todos los aspectos, puede que te inviten a fichar por un equipo mejor, con mejores planes de entrenamiento, mejores jugadores y, lo más importante para un aspirante a estrella, con una paga más abultada a final de mes.

DURABILIDAD

El modo carrera insufla aires nuevos en el anquilosado género de los simuladores de fútbol.

Es una forma ideal de insuflar vida nueva al anquilosado género futbolístico. La saga *Power Pro Baseball* de Konami, que nunca se ha lanzado fuera de Japón, hace tiempo que incorpora el modo carrera en sus títulos, y si al mercado europeo le place la idea, puede que en el futuro todos los juegos de fútbol se suban al carro. También hay una nueva opción de torneo que te permitirá jugar a la par que el campeonato de Europa del 2000 que se celebrará en Junio.

Tertulia balompédica

Opciones

Puedes acudir a la pantalla de opciones en cualquier momento, para tener en cuenta tus habilidades actuales y planear tu carrera con los diversos ojeadores y agentes que vendrán a tantearte. También puedes acostarte y descansar.



Entrenamiento

El entrenamiento es la mejor forma de mejorar tus aptitudes. Deberás afrontar diversos retos, como lanzamientos de falta desde varios puntos. Cuanto mejor lo hagas, más puntos de bonificación conseguirás.





Amistoso entre galos y germanos. ¿He dicho amistoso?

Si el joven ariete mantiene la cabeza fría, el gol está asegurado. Cuélasela entre las piernas.

Lo mejor es que desactives los cuadrados de referencia para no ver adónde irá la bola.

El resto del juego se basa en *J-League Perfect Striker 2*, que es una versión remodelada de *ISS '98*. Los cambios más evidentes se han aplicado en la trastienda, es decir, en el motor del juego, por lo que no verás muchas novedades en lo que se refiere a movimientos o habilidades. Los incondicionales de *ISS* notarán una mejora en la inteligencia artificial de los compañeros de equipo que controla el ordenador, y un endurecimiento general de defensas y porteros. Aunque no es una actualización radical como *ISS'98* fue en su momento, los retoques son suficientes como para que merezca la pena que lo compren los que ya dispongan de alguna versión anterior.

Aquellos que tengan un expansion pak podrán jugar en alta resolución, aunque por lo visto con la versión previa que hemos analizado, creemos que la gente preferirá la versión a resolución estándar. Para incluir a tanto jugador en pantalla a la vez se requiere mucho esfuerzo del hardware, por lo que Major A ha tenido que sacrificar parte de la animación para que el juego funcione. Sin embargo, se trata tan sólo de una opción y de un extra para aquellos a los que no les importa que la velocidad sea menos siempre y cuando el aspecto de los jugadores sea impecable.

En resumidas cuentas, *ISS Millenium* tiene toda la pinta de convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia. El modo carrera, los nuevos equipos y estadios, y la mayor dificultad seguro que pasarán por encima de su antecesor, al menos en el modo para un jugador. Además, sigue siendo el mejor simulador deportivo para dos jugadores. Seguiremos informando de su desarrollo en próximos números.

Antes incluso de que saliera el primer número de Magazine 64, hace ya mucho, mucho tiempo, mantuvimos una entrevista con Major A, el equipo de desarrollo especializado en fútbol responsable de la saga de ISS. Desde entonces ha llovido mucho y ahora, hemos vuelto a citarnos con Aki Saito y los chicos de Osaka, para analizar a fondo la segunda secuela del juego.

M64: ¿Cuántos miembros del equipo original que creó *ISS* han trabajado en esta versión?
Major A: Esta vez quedan dos personas del *ISS* original, trabajando como supervisores. Sin embargo, otros miembros del primer equipo han colaborado con la última versión de una forma u otra, de modo que no queda claro quiénes son los miembros originales.

M64: ¿Qué es lo que os enorgullece de *ISS*?
Major A: El esfuerzo por hacer un juego lo más realista posible nos ha llevado a crear una jugabilidad de gran calidad. Además, siempre intentamos incorporar mejoras en toda la saga (como el nuevo modo carrera).

M64: ¿Qué aspectos de entregas anteriores pensabais que debían mejorarse?
Major A: El aumento de la velocidad de juego se suele pagar con una jugabilidad poco equilibrada, y eso es algo que hemos procurado enmendar.

M64: ¿Qué otros títulos de fútbol admiráis?
Major A: Cada juego tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles, por lo que nos resulta difícil decantarnos por un título en concreto, pero tanto *FIFA* de EA como *Virtua Striker* de Sega y *Winning Eleven* de KCE Tokio, son buenas propuestas.

M64: ¿Habéis intentado incluir alguna de sus características en *ISS Millenium*?
Major A: A pesar de que ofrecen grandes cosas, no nos limitamos a copiarlos con descaro, sino que las tomamos como base para el desarrollo de ideas de cosecha propia.

M64: ¿Resulta muy difícil conseguir que el juego funcione en alta resolución?
Major A: Para *ISS* usamos la memoria disponible de la N64 a pleno rendimiento, por lo que resulta muy fácil perder el equilibrio del juego si aumentamos el nivel de resolución sin tomar algunas medidas para contrarrestar. Por lo tanto, hemos reducido los frames de animación para resolver el problema.

M64: ¿Os basasteis en algún jugador concreto para crear el modo carrera?
Major A: No hay jugadores específicos de ningún tipo. En el caso de las caras de los jugadores, las creamos mediante un collage con fotos de jugadores de otros continentes y fotos de actores, modelos y deportistas de la misma etnia.

M64: ¿Queda mucho de la codificación del *ISS64* original?
Major A: El juego no para de evolucionar, aunque sigue basado en el original. A primera vista, nadie lo diría, pero el núcleo del juego es el mismo. Pero tampoco podría decir en qué medida.

M64: ¿Qué diferencia hay entre *ISS Millenium y Perfect Striker 2*?
Major A: Se han cambiado los equipos de la liga japonesa por selecciones nacionales. También hay un modo adicional en el que sólo aparecen equipos europeos compitiendo unos contra otros.

M64: En vuestro tiempo libre, ¿jugáis a los videojuegos? De ser así, ¿cuáles son vuestros favoritos?
Major A: La respuesta es sí. Nos encantan *Dragon Warrior Monsters* y *Resident Evil 3* para PlayStation.

M64: ¿Creéis que con esta versión habéis llevado al juego al tope de sus posibilidades?
Major A: Creemos que hemos utilizado un nivel muy alto de las capacidades técnicas de la N64.

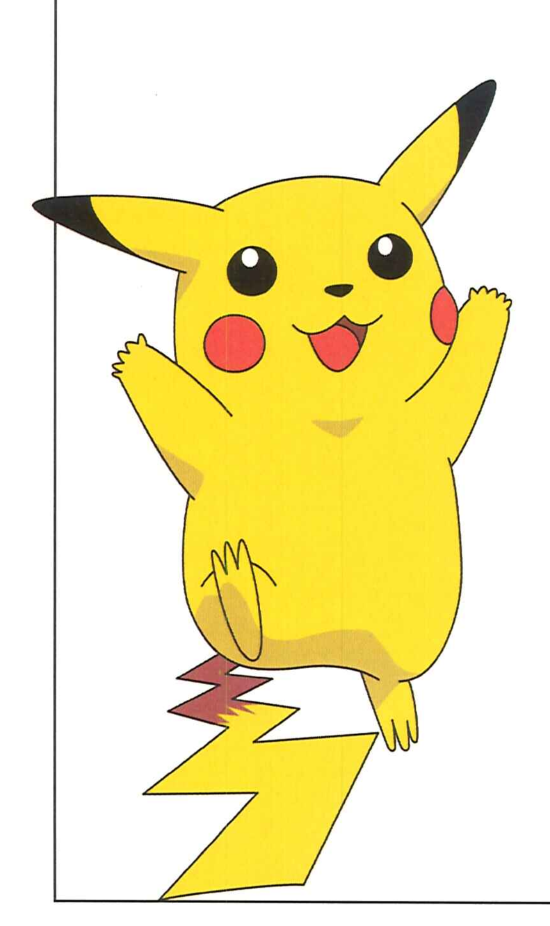
M64: ¿Qué deparará el futuro para *ISS* y Major A?
Major A: Seguiremos creando juegos de fútbol, e ISS seguirá evolucionando. Esperamos ofrecer entretenimiento de calidad a través del fútbol, y creemos que el modo carrera jugará un papel muy importante.

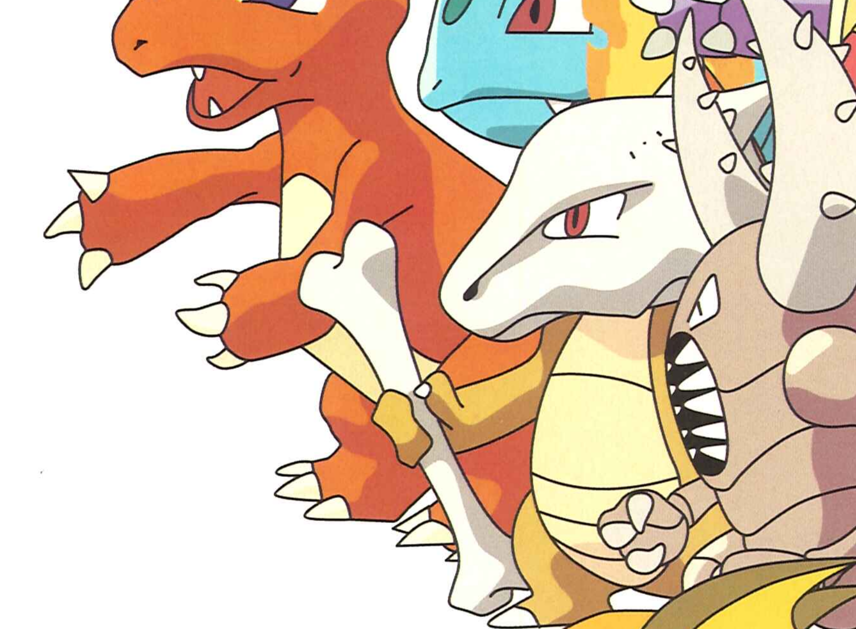
Planeta Pokémon

¡Están por todas partes!

Ya sabes lo que pasa: esperas durante un montonazo de tiempo a tener tu copia de Pokémon y, de repente, una avalancha de productos bajo el nombre de Pikachu aparecen en el mercado. Bueno, se supone que es mejor que sobre que no que falte, y con Pokémon puedes estar seguro que acabarás empachado antes que hambriento. Juegos para N64, secuelas de Game Boy, películas, muñecos y miles y miles de noticias sobre la banda de Pikachu.

De todas formas, para aquellos expertos entrenadores que prefieren las cosas en su justa medida, hemos elaborado una selección de algunos de los productos más interesantes, con las fechas de lanzamiento previstas para cada uno. Más te vale empezar a ahorrar.






INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Nintendo 64

MARZO

Pokémon Snap

La primera vez que pudimos echar mano a *Pokémon Snap* fue en 1997, durante nuestro viaje a Tokio para visitar la feria Spaceworld. Por aquel entonces, el juego estaba destinado al 64DD y nadie fuera de Japón tenía ni idea de lo que eran los *Pocket Monsters*. El juego estaba terminado, pero debido a los problemas del 64DD, nadie lo había vuelto a ver, hasta que a principios de este año el cartucho fue lanzado en Japón.

El juego te lleva de safari al corazón mismo de la isla Pokémon, donde equipado con una cámara de potente zoom tendrás que sacar una foto a cada bichito. Se parece un poco a las fotos de *Pilotwings*, excepto que sólo puedes controlar la dirección hacia la que enfocas la cámara. Zero One, el vehículo en el que vas montado, se desplaza por un raíl a través de un circuito programado. A medida que vas mejorando en el juego, ganas ítems de bonus para cautivar/hacer enfurecer a los moradores de la isla y poder así plasmar las mejores poses. El Profesor puntúa las imágenes basándose en un complejo y secreto sistema de reglas, y puedes guardar hasta 60 fotos a la vez. A los japoneses les ha encantado.



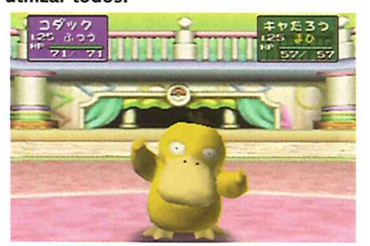
Las versiones PAL de Estados Unidos y Australia han gozado de una gran aceptación, e incluso han adoptado la novedosa prestación de impresión por la que puedes llevar el cartucho a la tienda de vídeo Blockbuster más cercana e imprimir pegatinas de tus fotos favoritas. Los habitantes del Gran Desierto Australiano tienen la opción de enviar sus cartuchos a la sede central de Nintendo para que les impriman las pegatinas. En lo referente a España, aunque el lanzamiento está previsto, aún no sabemos cuál será el sistema que utilizaremos para poder disfrutar de esas pegatinas. ¿Será tal vez, nuestra Game Boy Printer?

SEPTIEMBRE

Pokémon Stadium



El *Pokémon Stadium* que podremos adquirir se corresponde, por suerte, con el *Pokémon Stadium 2* lanzado en el mercado japonés. La versión original era buena, pero la mayoría de los Pokémon no podían utilizarse en las palestras, pues sólo unos 40 poseían movimientos animados. En cambio, en la continuación se pueden utilizar todos.



Pokémon Stadium es la manera perfecta de ver tu colección de monstruos en 3D, gracias al GB Pak/Transfer Pak que se pondrá a la venta junto con el cartucho y que te permitirá descargar cualquiera de las criaturas que has cazado en la versión para GB. Una vez a salvo en el cartucho para N64 de 256 Mbits, puedes jugar que estos animalitos participen en torneos contra equipos de la CPU de habilidades diferentes, a partir del nivel 10 y hasta el 100. Una buena actuación en una de las varias competiciones a tu disposición te reportará alguna de las copas y los extras típicos de Nintendo. Además, puedes jugar contra tus amigos, lo que será un cambio para ti, acostumbrado a los gráficos planos de la GB.

Los ataques son espectaculares, y los monstruos no digamos: tienen mucho carácter y realmente parecen lo dulces, duros, monos o feos que se supone han de parecer. Puedes, también, jugar las versiones Game Boy en la pantalla grande, gracias al software de emulación que se ha incorporado. Además, hay toda una gama de minijuegos a lo *Mario Party* para echar un pulso y divertirse un montón. El juego es todo lo extraño que te podías imaginar, razón por la cual la abstrusa versión japonesa no tuvo mucho éxito. Ha valido la pena esperar.

Pokémon Trading Cards

SIN FECHA

Uno de los mejores productos bajo la firma Pokémon es este juego de cartas coleccionables para dos jugadores. Sus creadores son Wizards of the Coast, una empresa especializada en juegos de rol cuyo producto estrella es Magic the Gathering. Empiezas con una baraja inicial que contiene una selección de monstruos, bonus y cartas de energía. Cada Pokémon tiene un ataque específico y un número de puntos de fuerza. Al robar las cartas de la pila, puedes conseguir suficientes puntos de energía para poder atacar, desarrollar habilidades especiales o bien cambiar a uno de tus enclenques Pokémon por otro más fuerte. Es muy fácil de jugar y muy divertido.



Los Pokémon de la baraja inicial son los más comunes, de manera que si lo que quieres es conseguir un equipo más potente, tendrás que comprar sobres sueltos de cartas que pueden (o no) contener esas especies deseadas. De la misma forma que en el cartucho de Game Boy, la única forma posible de capturar a todos los Pokémon (a menos que tengas el dinero suficiente para comprar millones de sobres para conseguir al escurridizo Mew) es intercambiándolos con otros amigos. Algunas de las cartas son muy difíciles de conseguir, así que si te haces con alguna de ellas, guárdala en un paño de oro (la carta de Pikachu, por ejemplo, se vende en Japón por montones de dinero).

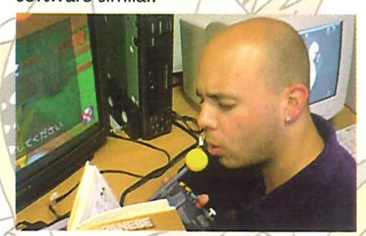
Para encontrar los Pokémon raros puedes consultar una especie de centro virtual a través de Internet. Una propuesta muy interesante.

Pikachu Genki Dechu

SÓLO EN JAPÓN

Es una pena, pero no parece que vaya a haber una versión en inglés (y mucho menos en español) de este curioso animal doméstico virtual que se activa a través de la voz. En Japón no fue lo que se dice un exitazo, por lo que seguramente a los creadores ni se les ha pasado por la cabeza volver a escribir el software para que un innovador Controller Pak con micrófono incorporado (que ni siquiera está puesto a la venta en nuestro mercado) responda a una lengua occidental.

Pikachu Genki Dechu (jerga infantil que viene a significar "Pikachu dice: 'estoy bien'") es un concepto asombroso, pues has de cuidar de Pikachu hablándole. Las palabras que dictas al micrófono, la N64 las traduce al lenguaje de Pikachu (¿pikachés?), las muestra dentro de un bocadillo en la pantalla y las mete en su cabeza. Un fuerte sonido te avisa de que Pikachu lo ha comprendido, y lo que pasa después depende del estado de ánimo de la criaturita y de si le caes bien o no. Puedes jugar juegos sencillos para ganarte su confianza, y pronto aprenderá a responder a un impresionante número de órdenes. Si quieres jugar con este juego o bien habrás de ponerte a estudiar japonés o rezar para que la Game Boy Advance venga equipada con un software similar.

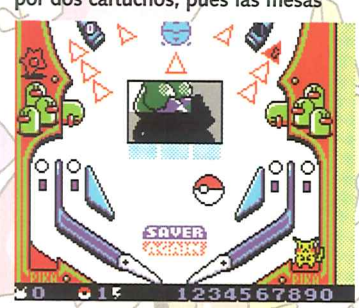


Apúntate a un curso intensivo de japonés. "Pikachu, ¿hay un banco por aquí cerca?"

Pokémon Pinball



Nada más oír hablar de la posibilidad de que saliera al mercado este juego, *Pokémon Pinball* consiguió ganarse nuestros elogios; desde entonces, no ha parado de batir récords y es el título de Nintendo que más ventas ha cosechado en menos tiempo en Japón. El objetivo del juego es cazar los 150 monstruos que hay repartidos por el mundo Pokémon, el cual abarca 2 mesas de flipper. Por suerte, no tienes que soltar la guita por dos cartuchos, pues las mesas roja y azul vienen envueltas en el mismo plástico amarillo. Y con Rumble Pak incorporado.



Por cazar un monstruo se entiende dar a ciertos objetivos para iluminar la imagen del bicho y después machacarle tres veces con tu Poké Ball. Esto es más duro de lo que suena y tremendamente adictivo. Has de saber muy bien dónde vive normalmente cada tipo de Pokémon salvaje, pues necesitas acertar otros blancos para trasladarte a lugares diferentes. No sabemos de nadie que haya cazado los 150 monstruos, al menos de momento. También hay un modo de evolución, subjuegos y la posibilidad de intercambiar puntuaciones a través del puerto de infrarrojos.

¿En qué se diferencian?

No pierdas más el tiempo buscando un monstruo que no aparece en la versión de tu cartucho. Mira en la siguiente lista Pokémon. En cada cartucho hay 11, así que si quieres tenerlos todos habrás de hacer un intercambio.

ROJO	AZUL
Arbok	Bellsprout
Arcanine	Magmar
Ekans	Meowth
Electabuzz	Ninetales
Gloom	Persian
Growlithe	Pinsir
Mankey	Sandshrew
Oddish	Sandslash
Primeape	Victreebell
Scyther	Vulpix
Vileplume	Weepinbell

Mew

Como la mayoría de coleccionistas sin duda sabrán, hay un Pokémon secreto que hace el número 151. Su nombre es Mew, y es una criatura tan inusual que no encaja en ninguna de las 15 tipologías en las que se dividen los monstruos. Simplemente, se le cataloga como Nueva Especie y tiene una fuerza brutal. Mew aprende cualquier MT o MO (las habilidades extras que obtienes en diferentes momentos del juego), así que una vez que esté de tu parte, puedes utilizarlo como una poderosa máquina de luchar o como monstruo multiuso después de enseñarle Corte, Surf, Vuelo y Destello.

Pero, ¿cómo le encuentras? La única manera de cazar a Mew es descargarlo de una de las ferias especiales organizadas por Nintendo. Ha habido un montón de ellas en Japón y los Estados Unidos, y los afortunados australianos incluso tuvieron la posibilidad de obtener a Mew por correo, enviando los cartuchos de Pokémon a la sede central de Nintendo. ¿Cuándo podremos hacer lo mismo nosotros? Para desgracia de Pokémaníacos, Mew no va a asomar la cabeza por nuestro país, así que si queremos conseguirlo, tendrá que ser en la consola de algún amigo extranjero.



Una imagen de Spaceworld. La gente hizo cola durante horas para descargar a Mew, el monstruo más buscado de todos los tiempos.

Pokémon Amarillo

SIN FECHA



Esta edición especial del juego no dista mucho de las versiones actuales, excepto por la lista de monstruos y Pikachu. El relato pretende ser más fiel a la serie japonesa para la televisión, por lo que en vez de contar con Charmander, Squirtle o Bulbasaur al comienzo del juego, has de apañártelas con el animalito amarillo que, inexplicablemente, nadie más quiere.

Después de eso, Pikachu se niega a meterse en su Poké Ball y te sigue a todas partes durante el resto del juego. Escuchas sus sabias palabras ("Pika" y "Chu") y puedes imprimir pegatinas de Pikachu en tu Game Boy Printer. Además, hay imágenes diferentes para tu PokéDex, entrenadores diferentes, un nuevo modo de batalla y monstruos en sitios diferentes: necesitas hacer un intercambio entre Pokémon Rojo y Pokémon Azul para tenerlos todos. La versión japonesa también incluía un minijuego de surf con Pikachu, que también funcionaba con Pokémon Stadium (con un poco de suerte aún estará en la versiones traducidas). Pokémon Yellow ya está a la venta en Australia y Estados Unidos, y los japoneses disponían de una impresora amarilla que acompañaba al juego. Tal vez estará a nuestra disposición hacia el verano, junto con una Game Boy amarilla y azul para ir a la última moda.



Suzuki Alstare Extreme Racing





A medida que avanzas en el juego, desbloqueas más motos y más pistas.



Los gráficos de los fondos no están mal. Ésta es una escena de la carrera Down Town.



De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Los buenos juegos de carreras para Game Boy escasean, así que imagínate nuestra sorpresa cuando vimos que *Suzuki Alstare* de Ubi Soft resultó ser un juego de carreras rematadamente bueno.

Como ocurre con la mayoría de pseudojuegos de carreras en 3D, las pistas no van muy lejos en el horizonte, el escenario es pobre y no encontrarás demasiados motoristas a los que adelantar. Sin embargo, el juego es rápido, fluido y resulta muy entretenido, ya que también puedes aprovechar la capacidad de la Game Boy Color para crear algunas pistas ultrarrápidas. Pilotas la Suzuki que tú elijas en carreras contrarreloj o en campeonatos dispuestos a lo largo de cuatro circuitos, con ocho más que estarán disponibles cuando empieces a ganar trofeos. El manejo, que tan bien responde, recuerda al *Super Hang On* de Sega, por lo que puedes plegarte en las curvas y hacer el caballito en las rectas. Recibes información visual útil por parte de tu motorista (verás cómo se tambalea cuando quiere que reduzcas la aceleración) y si prestas la atención suficiente, pronto empezarás a recortar segundos de tus marcas.



No verás muchos adversarios mientras ruedas por las pistas. Evita en todo lo posible golpear a los que te encuentres, si es que encuentras.



¡Accidente a la vista! Cuando el piloto empiece a tambalearse, reduce la velocidad.

No es muy innovador que digamos, pero es mejor que *V-Rally*. Curiosamente, es el primer juego GB que hemos visto con un efecto de niebla tan logrado. Muy bien.

4

Gex: Deep Cover Gecko

De: Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí



"¡Hola, amiguitos! Soy Gex. He vuelto, pero esta vez me he estado entrenando mucho para no defraudaros."

Seguramente te preguntarás cómo llevamos el tema Gex. Pues bueno, seguimos decepcionados después de probar y jugar a *Enter the Gecko* para la N64. Sin embargo, las aventuras de Gex en 2D suelen ser mil veces mejor que las versiones en 3D, así que hemos decidido darle otra oportunidad al lagarto.

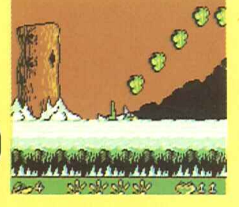
Deep Cover Gecko está basado en el juego de la N64, con Gex surfeando y haciendo de las suyas por las distintas pantallas temáticas. En cada una de ellas se pone un disfraz distinto (como Mortadelo) y puede trepar por las paredes, golpear cosas con la cola y comer moscas. Las moscas revolotean a tu alrededor cuando las encuentras, y puedes comértelas cuando te apetezca (te proporcionarán más vida). Existe un salto múltiple muy inusual, que cuesta dominar, con el que Gex da botes feliz y contento sobre su verde trasero. Pero el lagarto nunca llega a adquirir una serie de habilidades como las que encontrarías en un juego de Mario o de Kirby. Aun así, es bastante competente, aunque un poco falto de inspiración y con un montón de niveles y misiones que cumplir en cada uno. La manera en que Gex se espachurra en el suelo después de una caída de las duras es todo un espectáculo que vale la pena ver, especialmente si todavía le guardas rencor por *Enter the Gecko*.

Gex ha encontrado una verdadera obra de arte.





Gex consigue disfraces distintos en cada nivel. Aquí va de ninja-lechuga.

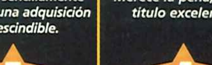


El lagarto de marras queda convertido en una especie de papilla verde después de caerse desde tan arriba. ¡Chof!

3

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas




5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarse en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

Mario Golf

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** en cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Los campos se juegan igual que los de la versión N64.

Habla con los otros novatillos o consulta con un maestro del golf.

Con un hermano mayor en la N64 como *Mario Golf*, la versión para Game Boy difícilmente podía fallar. No sólo parece que tiene el mismo sistema de control y una forma de jugar prácticamente idéntica, sino que además incluye un fantástico modo RPG en el que preparas a un novatillo para que alcance la fama como golfista.

La verdad es que nos quedamos de piedra cuando vimos todo lo que han metido dentro de este cartucho. Tiene tanta variedad como la versión para N64, quizá más, si tenemos en cuenta la cantidad de sitios que puedes visitar y toda la gente con la que puedes hablar, y esto es un gran logro para un título de Game Boy. Los modos *putting green* y *ring shot* de N64 han sido reemplazados por tests de habilidades, retos que te proponen los distintos personajes con los que te vas topando a lo largo del juego. Lo bueno es que los puntos de experiencia que consigues pueden intercambiarse entre la N64 y la GB (bueno, podrán intercambiarse cuando llegue el transfer pak a las tiendas españolas).

El chalet social donde empiezas la partida está lleno de gente interesante que te ofrece consejos y te da pistas. También hay un cuadro de campeones a partir del cual puedes retar a uno de los cuatro profesionales del golf a un duelo de egos. Otros golfistas que encontrarás en las áreas de entrenamiento te ayudarán a pulir tu estilo y a medida que tu juego vaya mejorando, se te abrirán nuevas rutas.

Los gráficos están impregnados del atractivo estilo de *Harvest Moon*, que da a las cuatro rutas estándar un aspecto nítido y verosímil. Puedes examinarlas para decidir dónde diriges tu lanzamiento y, además, dispones de una visión en 3D opcional que puedes utilizar cuando vayas a lanzar tu *swing*. Todo está hecho con muy buen gusto, incluso mejor de lo que esperábamos. Es, junto a *Mario Deluxe*, una de las mejores razones para comprarse una Game Boy Color.

Puedes decidirte por una sesión de prácticas o aceptar un reto de alguno de los otros personajes.

Acércate más al banderín para ganar experiencia.





Hay mucho que ver dentro del Marion Club.

5

VARIEDAD

Mario Golf está tan repleto de cosas, que deja en evidencia a otros títulos de GB con su variedad de juego.

Crea



Primero elige un chico o una chica y, luego, selecciona un personaje de los dos que hay disponibles. Dale un nombre y ya puedes empezar. No se trata de un modo de creación de personajes, sólo la manera de empezar este RPG.

Aprende



En el chalet social conocerás a mucha gente deseosa de echarte una mano en tu empeño de convertirte en el mejor. También tendrás ocasión de echar una ojeada a un gran diccionario del golf; así sabrás de qué te están hablando.

Mejora



Cada vez que superas una cantidad de puntos específica, tu personaje subirá de nivel. Entonces podrás ir mejorando cada una de tus aptitudes (lo primero que debes hacer es conseguir un drive más largo).

Greens



En lugar de los intrincados greens de la versión de N64, las pendientes y las curvas de nivel están representadas por flechas que te muestran la dirección de las curvas. Es tan fácil de utilizar como el putting grid de *Mario Golf 64*.

Clase maestra



Los gurús del golf que hay en la Escuela te darán consejos que resultarán muy prácticos. Para lograr que te aleccionen con el swing, deberás ser capaz de dar un perfect power shot. No es fácil, pero vale la pena intentarlo.

Intercambia



Gracias al transfer pak (aún no disponible en nuestro país), podrás intercambiar datos entre las dos versiones, GB y N64, con lo que tu personaje RPG podrá tomar parte en los campeonatos de Mario Golf 64 y ganar puntos de experiencia extra.

Pac Man / Ms Pac Man

Esto es Pac Attack, un extraño híbrido de puzzle.

De: Acclaim **Precio:** 5.990 **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Pac Man fue grande en su época. El Pikachu de principios de los 80. Luego llegó su costilla, la escandalosamente sexy señora Pacman, la primera incorporación a la Pacfamília y protagonista de pósters, cómics y pegatinas.

Ahora, el dúo comepuntitos de Namco ha vuelto en este set de dos cartuchos para Game Boy (presumiblemente, uno para los nenes y el otro para las nenas). Puedes jugar a escala completa; en tal caso la pantalla se desplaza para seguir a tu Pacpersonaje mientras va engullendo su camino por el laberinto sencillito. Si lo prefieres, opta por un zoom hacia atrás que te permite ver dónde quedan puntitos que comer y dónde se esconden los fantasmas.

Cada cartucho viene con un juego bonus distinto. *Pac Man* incluye *Pack Attack*, una especie de Tetris que resulta divertido en pequeñas dosis y *Ms Pac Man* trae consigo el oscuro *Super Pac Man*, una versión muy confusa del juego en la que se han incluido llaves, zonas cerradas y puntitos de energía que hacen que el Pacpersonaje se hinche como un balón de playa y empiece a flotar por la zona de juego. Es una buena idea esto de revalorizar dos jueguecitos que podrían haberse incluido en un solo cartucho. Pac Man y señora en un mismo cartucho no ocuparían ni un cuarto del espacio que ocupa *Conker*, por ejemplo.

En cuatro palabras, diversión en plan retro. Nosotros nos quedaríamos con el combinado *Pac Man/Pac Attack* aunque la señora Pac Man sea la Pacsex-symbol más impresionante que jamás hayamos visto.

Haz un zoom hacia atrás para poder ver toda el área de juego en la pantalla.



4

La chati amarilla, lista para devorar a los fantasmas.

¡Fíjate en las dimensiones de esta cosa! Super Pac Man es un jueguecito muy extraño.

Mission Impossible

De: Infogrames **Precio:** 5.990 **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



La versión para N64 de este título no acababa de transmitir la acción de la película y se quedaba a medio camino en algunos aspectos. Aun así, fue un título que cuajó entre los poseedores de una N64 y hemos de confesar que nosotros también nos vimos encandilados por este juego que, pese a sus fallos, y con ese personaje cruce entre Tom Cruise y John travolta, nos hizo pasar buenos ratos.

Esta versión Game Boy no sólo nos hace pasar buenos ratos, sino que corrige fallos de su hermana mayor. Los escenarios son completamente distintos y cuando te pones a jugar, parece más un juego *arcade* que un simulador de espionaje. Sigues teniendo que evitar que te vean y tener cuidado para no disparar a la persona equivocada, aunque esta vez los guardas patrullan por una ruta fija en lugar de ir a por ti. Los objetivos de las misiones pueden ser un poquito incomprensibles, pero en cuanto a argumento y variedad, es lo mismo que la versión para N64. Lo mejor de todo es que el juego incluye un organizador personal, que podrás emplear para enviar mensajes a otros usuarios de *Mission Imposible*, almacenar direcciones o bien activar tu televisor o cualquier otro aparato de control remoto gracias a los infrarrojos. ¡Qué pedazo de maravilla para tenerlo cuando juegues a agentes secretos!

Es como una versión en miniatura de la agenda electrónica de tu papá.

Espera en la estatua a que otro agente secreto te dé instrucciones.

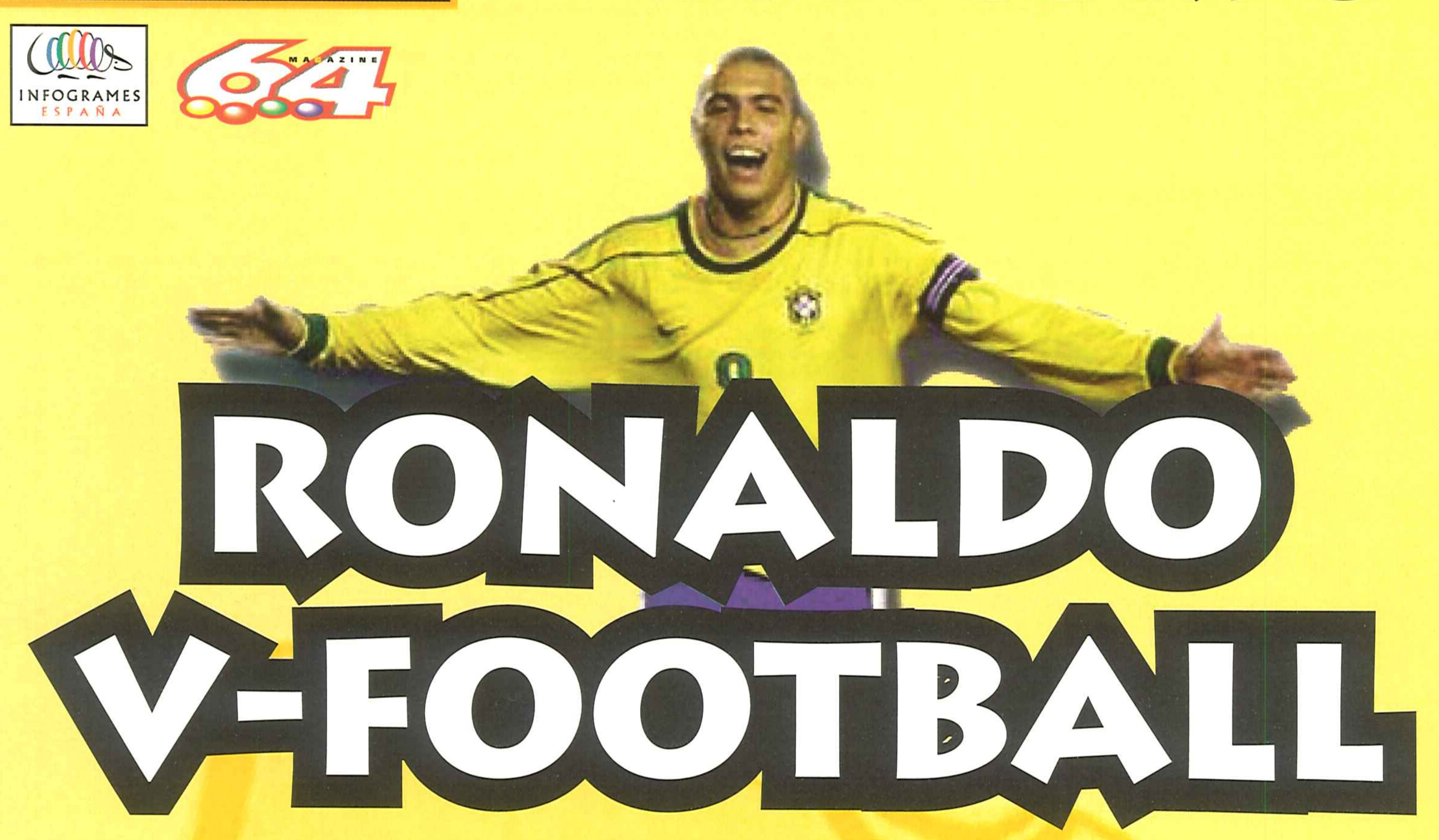


4

Los guardas no son tan espabilados como para darse cuenta de que estás ahí tendido.



CONCURSO



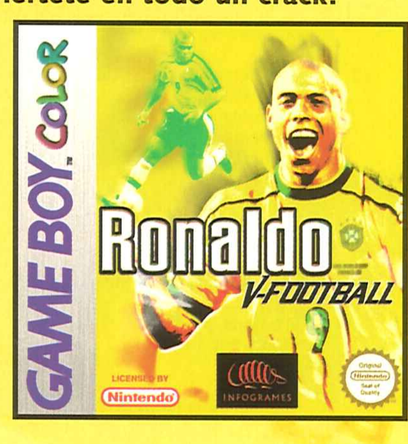
RONALDO V-FOOTBALL

VÍSTETE COMO UN CAMPEÓN

Ser un astro del balón como Ronaldo no es tarea fácil. Imagínate: ser el centro de atención para miles de millones de personas (con p de pesetas) que gritan y se desgañitan cada vez que cabeceas, corres o disparas a puerta el balón. Personas que serían capaces de subir al Tibet a la pata coja y bajar después de rodillas por tocarte, por conseguir tu camiseta, por jugar contigo... A no ser que esa persona seas tú, porque entonces no vas a tener que dar ni un solo grito, ni saltar una sola vez a la pata coja, porque Infogrames te da la oportunidad de conseguir uno de los 4 cartuchos de *Ronaldo V-Football* que sorteamos, con el cual poder jugar un mano a mano con "o rei do futbol", para que, al final del encuentro, y arropado por el público ante tus dotes como futbolista, puedas conseguir una de las 4 camisetas oficiales de Ronaldo que también sorteamos. Lo único que tienes que hacer es pasar la página, contestar este breve cuestionario sobre tus gustos videojueguiles y enviarnos estas páginas, junto con tus datos, a la dirección indicada.

¡Consigue tu indumentaria ronaldiña y conviértete en todo un crack!





GANADORES DEL CONCURSO EL SUEÑO TRASTOCADO

CARTUCHO JET FORCE GEMINI

MARC MINISTRAL BARBA (BARCELONA)
ARITZ RANERO FERNÁNDEZ (BILBAO)
GUILLERMO GARCÍA LAPRESA (CANTABRIA)
DAVID AIZCORBE RUBIA (PAMPLONA)
JAVIER ALONSO SÁNCHEZ (MADRID)
FRANCISCO JAVIER TERCERO VILLARREAL (MADRID)
DAVID AMORÓS SOLERA (ALBACETE)
JONÁS FERNÁNDEZ SUÁREZ (LAS PALMAS)
JOSÉ VICENTE MARQUÉS HERVÁS (VALENCIA)
LUIS PALACIOS VEGA (HOSPITALET DE LLOBREGAT)
GERARD MEMBRILLA ACOSTA (BARCELONA)
INMA VILLORA MOYA (ALBACETE)

CARTUCHO SUPER SMASH BROS

XAVIER NAVARRO FORTUNY (BARCELONA)
JUAN CARDENAL (MALLORCA)
SERGI ARILLA MAIRAL (GIRONA)
RAMÓN MÍNGUEZ BLASCO (CASTELLÓN)
IVÁN PLATERO RUIZ (MADRID)
CARLOS LLANOS GONZÁLEZ (MADRID)
SERGI ALONSO MARTÍNEZ (TARRAGONA)
FERMÍN JUÁREZ HAYA (CANTABRIA)
OCTAVIO DAVID MORAL UNGIDOS (ASTURIAS)
DAVID PÉREZ CANO (ZARAGOZA)
JUAN RAMÓN MARTÍNEZ NAVAS (VALENCIA)
RAFAEL LUÍS PÉREZ RODRÍGUEZ (MADRID)

RESPUESTA CORRECTA

LINK

TU OPINIÓN CUENTA MOGOLLÓN

Cada número de Magazine 64 se hace con el propósito de que encuentres en ella todo lo que buscas en una revista sobre N64. Para ello, contamos con un elenco de profesionales que persigue un objetivo común: tu entera satisfacción.

Nuestro reto es hacerlo cada vez mejor, y para eso necesitamos tu opinión. Tenemos un artefacto alien para leer mentes a distancia, pero sólo la utilizamos con los usuarios de otras consolas: contigo jugamos limpio. A cambio, lo único que te pedimos es que rellenes este cuestionario y lo envíes a:

MI OPINIÓN CUENTA MOGOLLÓN
MAGAZINE 64
MC Ediciones S.A.
PASEO SAN GERVASIO 16-20
08022 BARCELONA

Además de ayudarnos, podrás conseguir estupendos premios: Sorteamos 4 camisetas de Ronaldo y 4 cartuchos de *Ronaldo V Football* (GBC) entre los que envíen el cuestionario. ¡Ah! Ten en cuenta que nada de lo que digas influirá a la hora de otorgar los premios, así que exprésate con total libertad y sinceridad. Gracias.

1. ¿Qué sistema/s posees y cuál/es piensas comprar en los próximos 12 meses?

	Poseo	Compraré
Super Nes	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
Game Boy Color	☐	☐
Dolphin	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐
Sega Saturn	☐	☐
Sony PlayStation	☐	☐
Dreamcast	☐	☐
PC	☐	☐

Otros (especificar) ....

2. Si posees una Nintendo 64, ¿hace cuánto que la tienes?
☐ Menos de 3 meses
☐ 3-5 meses
☐ 6-8 meses
☐ 9-11 meses
☐ 1-2 años
☐ Más de dos años

3. ¿Cómo conseguiste tu Nintendo 64?
☐ Ahorré hasta podérmela comprar yo mismo
☐ Me la compraron mis padres
☐ Me la regalaron unos familiares/amigos

4. Si no posees una N64 es porque...
☐ Creo que no es tan buena como otras consolas
☐ No la conozco
☐ No he convencido a nadie de que me la compre

5. ¿Compras juegos de N64?
☐ Sí, yo mismo me los compro
☐ Me los regalan todos
☐ No (pasa a la 11)

6. En caso afirmativo, ¿cada cuánto compras o te regalan los juegos?
☐ Siempre que puedo
☐ A menudo
☐ De vez en cuando
☐ Muy pocas veces

7. ¿Dónde compras/compran tus juegos?
☐ Grandes Almacenes
☐ Cadenas especializadas (Global Game, MGK, etc.)
☐ Tiendas Especializadas
Otros (Especificar): ....

8. ¿Cuántos juegos de N64 has comprado/comprarás en los últimos/próximos 12 meses?

	He comprado	Compraré
Ninguno		
1-2	☐	☐
3-5	☐	☐
6-9	☐	☐
10-15	☐	☐
16 o más	☐	☐

9. Cuando vas a comprar un juego, te fijas...
☐ En el precio; si es normal o línea económica Players' Choice
☐ En el título; me importa más el juego que el precio
☐ En que sea un juego al que pueda sacar mucho rendimiento

10. ¿Qué te guía a la hora de comprar un juego?
☐ Las puntuaciones de las revistas
☐ La opinión de mis amigos
☐ Mi opinión; antes de comprar pruebo el juego

11. En caso de que no compres juegos, ¿qué te frena?
☐ El precio, mi semanada no da para tanto
☐ La falta de títulos realmente interesantes
☐ No sé qué hacer con los juegos cuando los acabo
☐ No necesito comprar para poder jugar

12. ¿Alquilas videojuegos?
☐ Sí
☐ No (pasa a la 14)

13. En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia los alquilas?
☐ Una o dos veces por semana
☐ Dos o más veces al mes
☐ Una vez al mes
☐ De vez en cuando
☐ Casi nunca

14. Crees que alquilar juegos es bueno porque...

....
☐ No le encuentro ninguna ventaja

15. Crees que alquilar juegos es malo porque...

....
☐ No le encuentro ninguna desventaja

16. ¿Compras periféricos para tu consola?
☐ Sí
☐ No (pasa a la 19)

17. En caso afirmativo, ¿qué periféricos posees o planeas comprar en los próximosmeses?

	Poseo	Planeo comprar
Otro mando	☐	☐
Tarjeta de memoria	☐	☐
Volante	☐	☐
Rumble Pak	☐	☐
Expansion Pak	☐	☐

Otros ....

18. ¿Compras periféricos oficiales de Nintendo?
☐ Siempre compro Nintendo
☐ Normalmente compro Nintendo
☐ Compro Nintendo y otras marcas en idéntica proporción
☐ Rara vez compro Nintendo
☐ Nunca compro Nintendo

19. En caso de que no compres periféricos, ¿cuáles son los motivos?
☐ Falta de dinero, ya tengo bastante con los juegos
☐ No noto tanto la diferencia en el juego
☐ No sirven para los juegos que me gustan

20. ¿Cuántas horas a la semana de media empleas jugando a la N64?
☐ Menos de 1 hora
☐ 1-4 horas
☐ 5-7 horas
☐ 8-14 horas
☐ 15-20 horas
☐ 21-30 horas
☐ Más de 30 horas

21. ¿Cuánto tiempo empleas jugando a Nintendo cada vez?
☐ Menos de 30 minutos
☐ 30 minutos-1 hora
☐ 1-2 horas
☐ 3-4 horas
☐ Más de cuatro horas

22. ¿Qué clase de juegos te gustan más?
☐ Aventuras
☐ Plataformas
☐ RPG
☐ Lucha
☐ Shoot' em up
☐ Carreras
☐ Fútbol
☐ Otros deportivos
☐ Estrategia
☐ Puzzles
☐ Simuladores de vuelo
Otros: (especificar) ....

23. ¿Qué tipo de guías de juegos encuentras más útiles?
☐ Aventuras
☐ Plataformas
☐ RPG
☐ Lucha
☐ Tiros
☐ Carreras
☐ Fútbol
☐ Otros juegos deportivos
☐ Estrategia
☐ Puzzles
☐ Simuladores de vuelo
Otros: (especificar) ....

ACERCA DE MAGAZINE 64

24. ¿Cómo supiste de la existencia de Magazine 64? (Marca una sola casilla)
☐ La vi en un quiosco
☐ Vi un anuncio en una revista
☐ A través de Internet
☐ Alguien me habló de ella
☐ Otros: (especificar)

25. Si la viste anunciada en una revista, ¿de qué revista se trataba?

....

26. ¿Hace cuánto que lees Magazine 64?
☐ Ésta es la primera vez que la leo.
☐ 2-3 meses
☐ 3-5 meses
☐ 6-8 meses
☐ 9-11 meses
☐ 1-2 años

27. ¿Cómo conseguiste este ejemplar de Magazine 64?
☐ Estoy suscrito
☐ La compré en un quiosco
☐ Se la encargué al quiosquero
☐ La compré en una tienda especializada
☐ Me la ha dejado un amigo
Otros: (especificar) ....

28. ¿De qué juegos te gustaría que se hablara más en M64?

....

29. ¿Cuánta gente leerá este ejemplar de Magazine 64?
☐ Sólo yo
☐ 2-3 personas
☐ 4-5 personas
☐ 6-9 personas
☐ 10 personas ó más

30. ¿Cuánto tiempo piensas dedicar a leer este ejemplar de Magazine 64?
- ☐ Menos de 30 minutos
- ☐ 30-60 minutos
- ☐ 1-2 horas
- ☐ 2-3 horas
- ☐ Más de 3 horas

31. ¿Qué harás con este ejemplar de Magazine 64 después de leerlo?
- ☐ Guardarlo
- ☐ Dejárselo a otra persona
- ☐ Tirarlo

32. Consideras que Magazine 64 es...
- ☐ Muy barata
- ☐ Está bien de precio
- ☐ Un poco cara
- ☐ Muy cara

33. Crees que el lenguaje de Magazine 64 es...
- ☐ Muy complicado
- ☐ Un pelín técnico
- ☐ Adecuado
- ☐ Poco técnico
- ☐ Infantil e inadecuado

34. Crees que los contenidos de Magazine 64 son...
- ☐ Muy interesantes
- ☐ Interesantes
- ☐ No están mal
- ☐ Poco interesantes
- ☐ Nada interesantes

35. Consideras que a la hora de puntuar somos...
- ☐ Unas hermanitas de la caridad
- ☐ Tirando al alza
- ☐ Correctos
- ☐ Por debajo de lo adecuado
- ☐ Demasiado severos

36. ¿Cuáles son tus secciones favoritas? Puntúalas del 1 al 5 teniendo en cuenta que 1 es "muy mala" y 5 es "¡genial!"
- ☐ Bienvenido a M64
- ☐ Actualidad Nintendo (noticias)
- ☐ Cuenta Atrás (próximos lanzamientos)
- ☐ Planet Game Boy
- ☐ Visión de Futuro (previews)
- ☐ Investigación Especial (reportaje)
- ☐ Análisis (reviews)
- ☐ Al Rescate (trucos)
- ☐ ¡Eso digo yo! (análisis de juegos hechos por lectores)
- ☐ Cuenta, cuenta (cartas de lectores)
- ☐ Directorio (breves reseñas de los juegos analizados)
- ☐ Concursos

37. Si tuvieses que quitar una sección actual y cambiarla por otra nueva a incluir...

Quitaría .... Pondría ....

38. Cuando no compras Magazine 64, ¿compras otra revista sobre Nintendo? ¿Cuál?
- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ La revista que compro es: ....

39. ¿Cuántas revistas sobre Nintendo compras al mes?
- ☐ Sólo una
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4 o más

40. Cuando vas a comprar una revista de videojuegos...
- ☐ Sabes la que quieres y vas directo
- ☐ Echas un vistazo a ver qué hay
- ☐ Compras la que tienes más a la vista

41. Cuando vas al quiosco a comprar una revista de videojuegos, te fijas en...
- ☐ La portada
- ☐ Los concursos que anuncian
- ☐ Los regalos que incluye
- ☐ El precio
- ☐ Las guías de trucos

Otros (especificar) ....

42. ¿Con qué frecuencia lees las siguientes revistas? (Pon el número adecuado al lado de los títulos)

1= Cada vez que sale (soy suscriptor)
2= Cada vez que sale (no estoy suscrito)
3= Casi siempre (4-5 de cada 6 números)
4= Ocasionalmente (2-3 de cada 6 números)
5= Rara vez (1 de cada 6 números)
6= Nunca

- ☐ Playstation Magazine
- ☐ Playstation Power
- ☐ Playstation Max
- ☐ PSM
- ☐ PC Format
- ☐ Juegos y Jugadores para PC
- ☐ Top Juegos
- ☐ Hobby Consolas
- ☐ Nintendo Acción
- ☐ Games World

ACERCA DE TU ESTILO DE VIDA

43. ¿Cuáles son tus aficiones favoritas? (escoge 3)
- ☐ Cine
- ☐ TV
- ☐ Videojuegos
- ☐ Libros
- ☐ Cómics
- ☐ Música
- ☐ Salir a la calle
- ☐ Películas de vídeo
- ☐ Hacer deporte
- ☐ Ordenadores
- ☐ Otros (especificar)

44. ¿Practicas algún deporte regularmente? ¿Cuál?
- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ El deporte que practico es: ....

45. ¿Cada cuánto vas al cine?
- ☐ Más de una vez por semana
- ☐ Una vez por semana
- ☐ Más de una vez al mes
- ☐ Una vez al mes
- ☐ Una vez cada tres meses
- ☐ Muy pocas veces
- ☐ Nunca

46. ¿Qué tipo de películas te gustan más? (escoge 3)
- ☐ Acción
- ☐ Aventuras
- ☐ Comedia
- ☐ Drama
- ☐ Miedo
- ☐ Musicales
- ☐ Románticas
- ☐ Ciencia Ficción
- ☐ Del oeste

Otras (especificar) ....

47. Sueles ver la televisión...
- ☐ Nunca, no me gusta (pasa a la 51)
- ☐ Sólo los fines de semana
- ☐ Menos de dos horas al día
- ☐ De dos a cuatro horas al día
- ☐ De cuatro a seis horas al día
- ☐ Más de seis horas al día

48. ¿Qué canales de televisión prefieres?
- ☐ La Primera
- ☐ La 2
- ☐ Antena 3
- ☐ Tele 5
- ☐ Canal Plus
- ☐ Autonómicas, como ....
- ☐ Vía satélite, como ....

49. ¿En qué momento del día ves la tele habitualmente?
- ☐ Entre las 8 y las 12 de la mañana
- ☐ Entre la 1 y las 5 de la tarde
- ☐ Entre las 5 y las 8 de la tarde
- ☐ Entre las 8 y las 12 de la noche
- ☐ De madrugada

50. Mis programas favoritos de la tele son......................

....

51. ¿Qué tipo de música te gusta más? (escoge 3)
- ☐ Independiente
- ☐ De baile
- ☐ Tecno
- ☐ Ambient
- ☐ Soul
- ☐ Rock
- ☐ Heavy
- ☐ Máquina

Otras (especificar) ....

52. Sueles leer...
- ☐ Prensa de información general
- ☐ Prensa deportiva
- ☐ Cómics
- ☐ Revistas
- ☐ Libros
- ☐ Otros (especificar)

53. ¿Tienes Internet en casa?
- ☐ Sí
- ☐ No (pasa a la 56)

54. En caso afirmativo, te conectas...
- ☐ Todos los días
- ☐ A menudo
- ☐ De vez en cuando
- ☐ Muy poco
- ☐ Casi nunca

55. Te conectas para...
(Valora del 1 al 5 teniendo en cuenta que 5 es casi siempre y 1 prácticamente nunca)
- ☐ Buscar información sobre mis aficiones
- ☐ Buscar información para hacer trabajos
- ☐ Pasar el rato
- ☐ Bajarme juegos, shareware...
- ☐ Hablar con los amigos cibernautas (chats)

56. Aproximadamente, ¿cuánto has gastado en cada uno de los siguientes productos en los últimos 12 meses? (Pon el número adecuado al lado de los títulos)

1= nada
2= entre 500 y 2.000 ptas.
3= entre 2.000 y 5.000 ptas.
4= entre 5.000 y 10.000 ptas.
5= más de 10.000 ptas.

- ☐ Música
- ☐ Vídeos
- ☐ CD-ROMS
- ☐ Videojuegos
- ☐ Libros de lectura
- ☐ Cómics
- ☐ Cine
- ☐ Ropa
- ☐ Artículos de deporte
- ☐ Viajes

ACERCA DE TI

57. Eres...
- ☐ Hombre
- ☐ Mujer

58. ¿Qué edad tienes?
- ☐ Entre 5 y 9 años
- ☐ Entre 10 y 13 años
- ☐ Entre 14 y 16 años
- ☐ Entre 17 y 20 años
- ☐ Entre 21 y 25 años
- ☐ Entre 26 y 30 años
- ☐ Entre 31 y 35 años
- ☐ Más de 35 años

59. ¿A qué te dedicas?

Trabajo. Me dedico a ....
Estudio ....
Ni lo uno ni lo otro. Soy ....

60. Actualmente vives...
- ☐ Con mis padres
- ☐ En un piso de alquiler
- ☐ En un piso de propiedad

61. Aquí tienes un espacio libre, por si quieres añadir algo más o hacer algún comentario (exprésate con total libertad):

....
....
....
....
....

Nombre y apellidos:...
Domicilio: ....
Población: ....
C.P.: ....
Teléfono: ....

PRECEDENTES EN 

Compartimos nuestro miedo con vosotros en el número anterior.

MORIR TODAVÍA
Si completas las cuatro misiones principales de Leon y Claire, te quedan otras dos misiones *bonus*. La primera tiene como protagonista al miembro de un equipo de SWAT que trata de escapar de Raccoon City tras sobrevivir a un difícil tiroteo. La segunda es idéntica a la primera, pero la protagoniza (no te lo pierdas) una montaña de grasa armada con un cuchillo de cocina. ¿Eh?





Leon no teme a los gusanos. Pero Andrea pondría cara de horror y huiría corriendo.

Éste es el jefe número uno, que arroja cucarachas por la boca.

Los brazos del zombi destrozan la ventana y te pegan un buen susto.

Como Claire ha quedado atrapada al otro lado del incendio, Leon está solo.

Los escenarios preconstruidos son asombrosos. Y si tenemos en cuenta que esto es una comisaría de policía, también son muy variados.

Mételes más balas en la cabeza... sólo para asegurarte de que han muerto.

RESIDENT

Capcom revive a sus muertos...

LA FICHA

RESIDENT EVIL 2	
DE:	Capcom/Virgin
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

precio no disponible

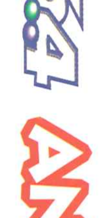
En su momento, nos alegramos de saber que Capcom había decidido unirse a la cuadrilla de Nintendo. Pero, cuando nos dijeron que su primer juego para N64 consistiría en una versión de *Tetris* protagonizada por Mickey Mouse, sentimos *cierta* decepción. Es como si invitases a tu cumpleaños a cantar a Marylin Manson y dijeran que sólo quieren cantar canciones de Enrique Iglesias.

Por fortuna, Capcom recobró el buen sentido desde antes de la aparición de *Magical Tetris Challenge*, y procedió a importar su exitoso *Resident Evil 2* desde la PlayStation a la N64. Tuvieron que hacer frente a una tarea difícil; para empezar, se decidió hacer caber *todo* (incluyendo las impresionantes escenas prerrenderizadas del juego) en un cartucho de 512Mbits. ¿Lo han logrado? Seguid leyendo y lo sabréis...



Las cucarachas... avanzan... por todas partes. Es horrible.

Como Ada está herida, Leon hace lo que debe hacer: marcharse corriendo. Pero qué héroe.





LA CASA ENCANTADA

Antes de que Leon tome el tren hacia el laboratorio secreto de la Organización Umbrella, la mayor parte de la acción de *Resi 2* tiene lugar en la Comisaría de Policía de Raccoon City. Las diversas zonas de la comisaría se abren a medida que resuelves puzzles y encuentras llaves. Si te parece bien, puedes imaginar que esto es una versión entre paredes y plagada de zombis del Campo Hyrule de *Zelda*. Al principio, el número de mensajes crípticos, joyas ocultas y llaves del departamento de Policía parecen desafiar toda credibilidad. Pero, al cabo de un tiempo, descubres que los agentes de Raccoon City no son tan inocentes como parecían...

El escenario de la acción: el Departamento de Policía de Raccoon City. Cuenta con encontrarte a más de un zombi.

El reloj de la policía no funciona hasta que reemplazas el engranaje desaparecido. Pero ten cuidado con lo que se te acerca por detrás...



Las máquinas de escribir se usan para guardar el juego, pero las cintas se les acaban. Ándate con cuidado.

It's an old typewriter.

La próxima vez que pases por el corredor, no estará vacío.

Guerra de sexos

Al inicio de ***Resident 2***, tienes que elegir entre jugar como el agente de policía Leon o como su agresiva ayudante Claire. Ambos parten de extremos opuestos de un camión articulado y siguen rutas distintas hasta el combate definitivo, pero las misiones a las que se enfrentan son idénticas en lo fundamental. La principal diferencia consiste en que Claire lleva lanzagranadas en vez de pistolas y en que se encuentra con un niño extrañamente horripilante, mientras Leon busca el roce de una jovencita llamada Eva. Pero las habitaciones, los jefes y los puzzles se parecen mucho. De todos modos, has de terminar las aventuras principales de Leon y Claire para acceder a las dos misiones bonus.



"¡Que esto no se repita!" Una vez más, Leon nos enseña a tratar a las damas.



CAZADOR DE COCODRILOS

El segundo jefe de *Resi 2* es un cocodrilo al que tendrás que tratar con respeto y temor. Para acabar con él, deberás malgastar paquetes enteros de balas, a menos que recurras a este ingenioso método secreto: busca una luz amarilla aislada en el túnel. Así encontrarás una bombona de gas. Entonces, dispara contra el hambriento cocodrilo cuando trate de devorarla. ¡Pumba! ¡Qué bonito!





64 STAR GAME

GO! GO!

MALDAD EN ALTA RESOLUCIÓN
Resident 2 utiliza el expansion pak con resultados asombrosos. Con unos gráficos asombrosos, el movimiento a tiempo real en 3D de Leon y sus amigos zombis apenas sí se distinguen de los fabulosos escenarios preestablecidos, y se mueven en todo momento con gran fluidez. En alta resolución, también es más fácil que veas el camino (y descubras a los malvados que te acechan) en las regiones más lóbregas de este juego.

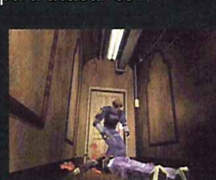


Cómo matar a los no muertos

Sólo la mitad de los puzzles de *Resi 2* consisten en encontrar llaves. Si quieres mantenerte con vida, también tendrás que encontrar armas de buen tamaño y calidad.

Cuchillo

No sirve para nada. Necesitas al menos 25 cuchilladas para acabar con cualquiera de los zombis. Así que mejor que procures no quedarte nunca sin munición.



Pistola

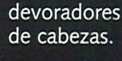
Tampoco te sirve para mucho: necesitas un mínimo de tres disparos para derribar al más débil de los zombis. Pero es muy práctica para volarles el pico a los cuervos.





Escopeta

Esta ruidosa belleza derriba a varios no muertos con un solo disparo. Es tu único recurso frente a los Lickers devoradores de cabezas.





Magnum

Esto está mejor. Cuando tropieces con los jefes de *Resi 2*, o con la araña gigante que escupe ácido, debes recurrir a la Magnum.



Lanzallamas

Sólo está disponible en la fase final del juego. Ideal para rustir a los arbustos vivientes que merodean por el laboratorio de Umbrella.

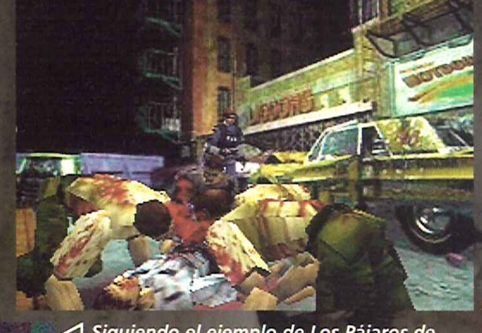


LA TIENDA DE LOS HORRORES

Los malvados chupasangre de Resi 2 sorprenden por su poca variedad, pero de todos modos asustan, y tienen la mala costumbre de saltar sobre ti cuando doblas a toda prisa una esquina. Los zombis que por defecto aparecen arrastrando los pies, son peligrosos; la versión "invisible", más avanzada, es peor; y la variedad sin piernas ("¡Mira, mamá, ando sin piernas!"), que se desplaza con las garras y te muerde hasta la médula del hueso, es espeluznante.

Una mención de honor para las tarántulas de tamaño humano, los perros mutantes y la mariposa nocturna gigante que aparece al final del juego, a la que, por desgracia, no mataremos aunque le acerquemos una bombilla para que se queme las alas.

Si tienes suerte, los zombis estarán tan ocupados devorando cadáveres que no se fijarán en ti.





Siguiendo el ejemplo de Los Pájaros de Hitchcock, estos cuervos te picotean sin cesar. Dispárales a las alas. Así les darás una lección.



Sí, es una mariposa nocturna gigante. La verdad es que no da miedo.

Las primeras palabras que aparecen tras el inicio del cartucho de *Resident Evil 2* son: "Este juego contiene violencia y sangre en grado excesivo". Y no es ninguna broma. No se nos ocurre ninguna frase mejor para describir el cadáver de un joven partido en dos desde la garganta a la cintura, ni al insecto bañado en sangre que sale de sus intestinos destrozados y se escurre hacia las cloacas.

Durante varios años, *Resident Evil* ha estado ofreciendo esta repulsiva magia en PlayStation. El primer juego (que jamás veremos en la N64) presentaba a un pelotón selecto de la Policía cuyos miembros caían uno tras otro en la tarea de explorar una mansión plagada de zombis. Esta secuela, que llega a Nintendo un par de años después de su primera aparición en la caja gris de Sony, presenta a otro policía, otro edificio gigantesco (la comisaría de Policía de Raccoon City) y otra hornada de no muertos renqueantes y gemebundos.

A pesar de que *Resident Evil 2* fuera aclamado como juego puntero en 1997, cabe la posibilidad de que esta versión os decepcione en un primer momento, porque sus raíces se hunden en una época anterior a Super Mario 64, el juego que acabó con todas las normas y límites. Los incómodos controles "gira y corre" (el sistema de control más efectivo que existe) pertenecen a una época anterior a los sticks analógicos, por lo que el control con el D-pad resulta más natural, y la obligación de pulsar un botón para subir escaleras hace gracia de puro anticuada.

Por desgracia, en el cartucho de la N64 se repite hasta la infame animación de las puertas que se abrían en *Resident Evil*, diseñada para disimular los tiempos de carga de la versión original en CD.

Sin embargo, y gracias a su capacidad de sorprender, asustar y sobrecoger, *Resi 2* te depara una aventura muy absorbente. El mapa es pequeño y sólo lo puebla un puñado de monstruos con poca variedad, y, aun así, en ningún momento puedes reposar. En cada esquina encuentras impresionantes escenas prerrenderizadas, asombrosos decorados, música inquietante y ángulos de cámara ingeniosos que se aúnan para mantener la pesada atmósfera de malos presagios y terror. Poco importa lo que haga Leon: tanto si retrocede lentamente ante unos zombis como si pasa de puntillas por el lado de un perro mutante que devora restos humanos o corre por un corredor hacia no sabemos dónde. El miedo te impedirá moverte de la silla.

GRÁFICOS ***En cada esquina encuentras impresionantes escenas prerrenderizadas, asombrosos decorados, música inquietante y ángulos de cámara ingeniosos...***

Si la sangre roja te angustia, puedes hacer que aparezca azul o verde.

Leon se está acercando al horrible principio de los problemas de Raccoon City.

Los puzzles de Resi 2 son muy fáciles. En éste sólo tienes que mover estanterías.

Es muy importante que no malgastes la munición, porque te costará hallar paquetes de repuesto.

Debemos reconocer que en la mayoría de las habitaciones no ocurre nada, pero nos encantan igualmente. Aunque alguien debería ordenarlas.

Si apuntas bien con la escopeta, puedes volarle la cabeza a un zombi. Es agradable.

Es cierto que, en épocas posteriores a la aparición de *Resi 2* en la PlayStation, nos hemos acostumbrado a la actuación de personajes como los de *Shadowman* de Acclaim, y, por ello, la "calidad" de las escenas prerrenderizadas de *Resi 2* puede echar a perder la tensión. A menudo, Leon reacciona ante las muertes horripilantes y los colegas desangrados con un "¡Caray!" indiferente, como si se le hubiera caído una moneda a la cloaca, y sus lamentables flirteos con algunos personajes del sexo opuesto pueden llevarte a la desesperación. Los "extras" no son mejores: hacia el final del juego, una mujer muere bajo una viga. Tenía que tratarse de una escena dramática, pero, sin quererlo, causa risa.

Pero ni siquiera estos casos de sobreactuación logran arruinar el suspense de *Resident Evil 2*, sus muchas sorpresas y miedos. Tus enemigos -zombis que te atacan por sorpresa al pasar por su lado, cucarachas que te sumergirán y te matarán si te detienes un segundo, perros que no correrán si tú no corres, causan genuino espanto y dan lugar a algunos de los momentos más terroríficos de la historia de los videojuegos. No queremos adelantarnos a las sorpresas. Nos limitaremos a describir el terror que sentimos al examinar un cadáver en un corredor terriblemente silencioso y leímos las palabras: "Le falta la cabeza. Parece que se la han retorcido hasta arrancarla."

Como era de esperar en un juego que gira en torno a incidentes puntuales, el juego propiamente dicho pierde relevancia. Como mucho, tienes que descubrir que una llave en forma de rombo encaja dentro de una cerradura en forma de rombo, o encontrar el engranaje perdido de un reloj roto. De hecho, los puzzles obstaculizan más bien el decurso de la historia, puesto que te obligan a correr de un sitio a otro para ir a buscar, guardar, volver a buscar y usar los objetos y llaves. En más de una ocasión, al tener que recoger un objeto de importancia capital, nos encontramos con que Leon iba con los bolsillos llenos y tuvimos que dejar un spray de primeros auxilios para no tener que regresar hasta uno de los cofres.

Así pues, es una suerte que la mayor parte de *Resi 2* consista en reventar a tiros las extremidades de unos monstruos cada vez más horribles. Los controles te causarán cierta desesperación. La puntería no analógica hará que algunos de los combates con los monstruos jefes sean más difíciles de lo que debieran, pero los encuentros con las bestias están tan bien preparados (en ningún momento dispondrás de armas o munición suficientes como para que la lucha sea pura formalidad) que puedes gozar de los retos del juego desde el principio hasta el final. No se puede decir lo mismo de la mayoría de los otros juegos para la N64 no procedentes de Nintendo.

Resident Evil 2 no da mucho más de sí. El juego principal se termina en unas pocas horas; las misiones bonus con Claire, la ayudante de Leon, y otros personajes, son poco más que un reclamo; pero la "ubicación de objetos al azar", exclusiva de la N64, añade mucha duración al juego. Además, el juego te absorberá y se adueñará de ti. Y si en ningún momento saltas de la silla, es que estás muerto.

DURABILIDAD ***El juego principal se termina en unas pocas horas, pero enseguida te absorberá y se adueñará de ti.***

sus más y sus menos

+
- Es el juego más terrorífico que se conoce.
- Fondos asombrosos, de calidad fotográfica.
- 3D rápido, fluido, en tiempo real.
- Las primeras escenas prerrenderizadas en N64.

–
- Controles difíciles y anticuados.
- El juego dura pocas horas.

Si esto te gusta...

Shadowman
Acclaim
M64/22, 95%
Otra aventura "adulta", absolutamente arrolladora.



9 GRÁFICOS
Fondos maravillosos, casi increíbles, con 3D en tiempo real casi perfectas.

9 SONIDO
Potente música de fondo. Los zombis emiten sonidos espeluznantes.

8 TECNOLOGÍA
Dos CD para PlayStation metidos en un solo cartucho.

7 DURABILIDAD
La misión principal se termina enseguida, y las misiones bonus llueven sobre mojado.

VEREDICTO
Aunque los controles delatan su edad, esta perfecta conversión es terrorífica, sanguinaria y absorbe al jugador.

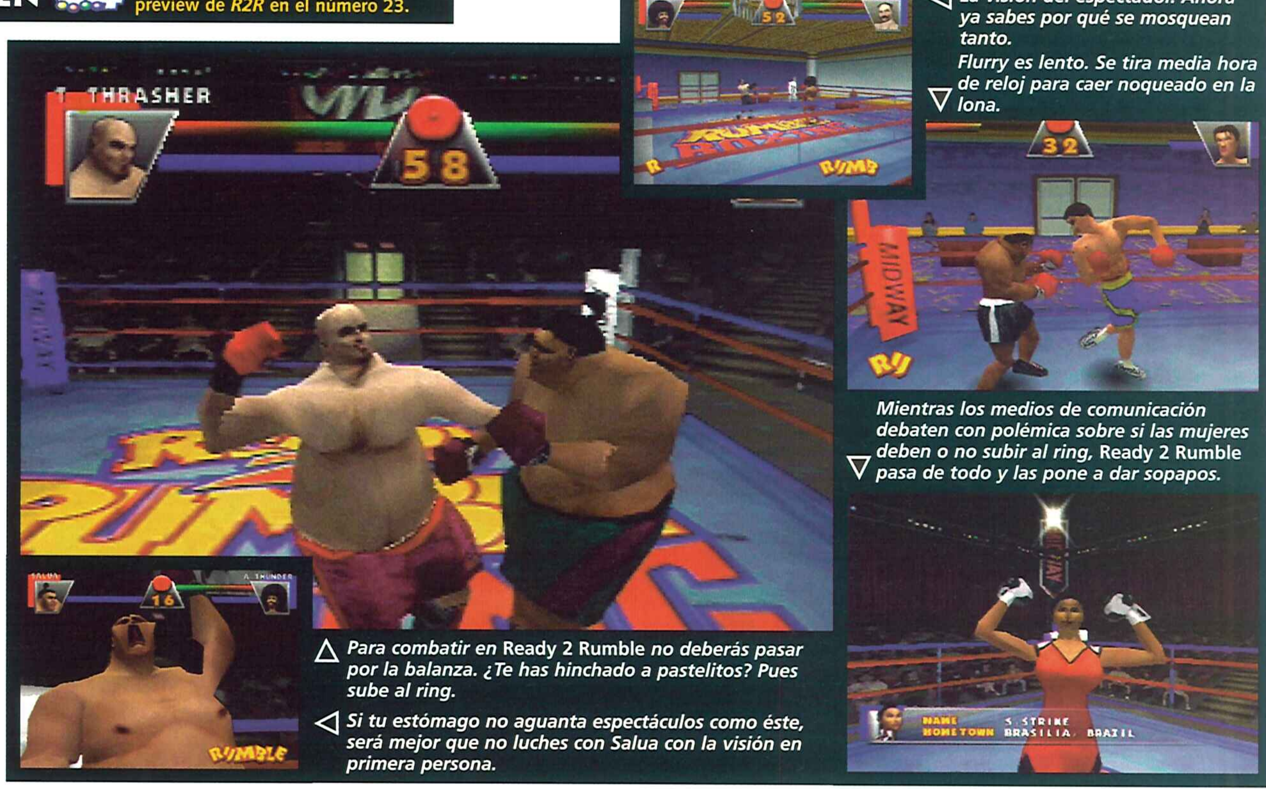


PRECEDENTES EN 64 Pusimos a prueba tus puños con una preview de *R2R* en el número 23.

PEDAZO DE AMBIENTACIÓN
Los estadios de *Ready 2 Rumble* son de un animado que quita el hipo. El público no hace la ola, ni gigantescas pantallas de televisión bombardean con imágenes alrededor del cuadrilátero, pero gracias al empeño que pone el juez cada vez que realiza una cuenta atrás, o a los gritos del entrenador a su pupilo desde el rincón, y con la algarabía que se forma en las gradas ante la violencia de algunos golpes, la



ambientación de las peleas es digna de contemplar. Lástima que falten los comentarios, porque la experiencia sería redonda.



La visión del espectador. Ahora ya sabes por qué se mosquean tanto.

Flurry es lento. Se tira media hora de reloj para caer noqueado en la lona.

Mientras los medios de comunicación debaten con polémica sobre si las mujeres deben o no subir al ring, Ready 2 Rumble pasa de todo y las pone a dar sopapos.

Para combatir en Ready 2 Rumble no deberás pasar por la balanza. ¿Te has hinchado a pastelitos? Pues sube al ring.

Si tu estómago no aguanta espectáculos como éste, será mejor que no luches con Salua con la visión en primera persona.

READY 2 RUMBLE



LA FICHA

READY 2 RUMBLE BOXING	
DE:	Infogrames/Midway
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	9 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
	9.990 pesetas

Pasando olímpicamente de tomarse la lucha en serio.

Últimamente, el género de los *beat 'em up* para N64 está de enhorabuena. *Xena Warrior Princess*, de Titus, ofrecía peleas rápidas y frenéticas de calidad, *WWF Wrestlemania 2000* era el no va más de las tortas en leotardos y *Super Smash Bros* aportó su dosis de magia Nintendo al género.

Por lo tanto, *Ready 2 Rumble* tiene que enfrentarse a una competencia feroz. ¿Bastará su enfoque humorístico sobre el boxeo para noquearlos a todos?



Rivera vence al obeso luchador de sumo Salua. Su técnica es muy buena, pero su corte de pelo da pena.

Valentine no se anda con chiquitas. ¡Te vas a enterar!

La batalla de los sexos. Traerá cola.

El Club de la Lucha

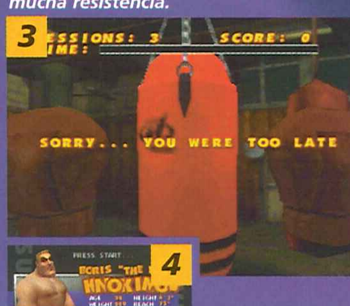
Un pequeño paseo por el modo campeonato para un jugador.



1 Primero, debes poner en forma a tu púgil en el gimnasio. Sin embargo, apenas si tienes el dinero justo para limitarte a unos cuantos ejercicios aeróbicos la mar de complicados.

2 No tienes un duro en el bolsillo, así que deberías colocar a tu luchador en alguna pelea para ganar pasta. Los premios no son muy abultados que digamos, así que quizá no estaría mal que pensaras en las apuestas.

3 ¡Knokimov gana! Con el dinero obtenido y las ganancias ilegales que te han proporcionado las apuestas, ya puedes conseguir mejor equipamiento para el gimnasio. Por ejemplo, este saco que te hará ganar mucha resistencia.



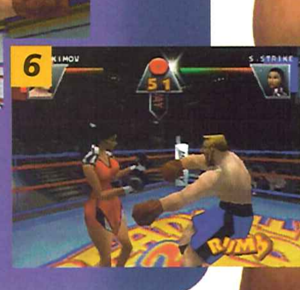




4 Necesitas más verdes, así que vuelve a enzarzarte en un combate con premio en metálico. Éste es más complicado, pero el tiempo invertido en el gimnasio da sus frutos, y ya eres capaz de asestar buenos golpes...

5 ...o eso pensabas. Tranqui, que no has perdido nada más que tu autoestima, así que vuelve a intentarlo. Los boxeadores a este nivel no aguantan muy bien los movimientos especiales, así que ya pueden ir saltando chispas de tus dedos.





6 ¡Tu rival está eliminada! Ahora tienes dinero suficiente para acceder a combates para disputar títulos y mejorar así tu posición en el ranking mundial. A partir de ahora, todo será mucho más difícil.

BOXING

NO PARES, NO PARES

Si no quieres que el modo Campeonato se convierta en una aburrida sucesión de peleas por dinero e intentos fallidos por el título, *Ready 2 Rumble* presenta el Modo Entrenamiento. Resulta vital para mejorar las aptitudes de tu púgil (fuerza, resistencia y destreza), y consiste, básicamente, en una serie de subjuegos que, la verdad sea dicha, no funcionan muy bien. Las ideas son buenas (martillear el mando al compás de la música o repetir secuencias de botones), pero la precisión es atroz y lo más normal es que el mensaje de "Entrenamiento Acabado" aparezca en pantalla a los pocos segundos, con lo que ya puedes despedirte de tu dinero y de cualquier posibilidad de reintentarlo.





△ Como era de esperar, deberás pelear, como mínimo, un par de veces por dinero para conseguir el equipamiento necesario.

COMBATE LEGAL

La frase que da título a este juego corresponde a un famoso grito puesto de moda por el comentarista Michael Buffer que, incluso, tiene registrada dicha frase. Es por eso que, para aquellos aficionados ingleses al boxeo, la aparición de este comentarista en el juego es algo muy especial. Para los españoles, en cambio, esto no resulta muy especial y, lo que de verdad nos gustaría, es tener comentarios en castellano.

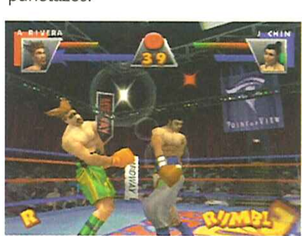


¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Ready 2 Rumble, aparte de unas subidas al ring espectaculares, ofrece todo lo que uno puede esperar de un juego basado en este violento deporte.

¡PUÑOS!

Un pequeño empujón al stick analógico y una pulsación de un botón bastan para iniciar uno de los variados puñetazos en oferta. Los ganchos y uppercuts tradicionales van de perlas, pero tu contador de resistencia se resiente cada vez que vuelan tus brazos; deberás descansar antes de que vuelvas a gozar de un 100% de energía para tus puñetazos.



¡INSTINTO!

Con A o B y un empujoncito del stick analógico, el púgil esquivará, se ladeará o se agachará para alejarse de los guantes del rival. También puedes esperar a oír el gruñido del contrario que precede siempre a su siguiente movimiento y, a continuación, pulsar bloquear/esquivar a tiempo para evitar el peligro de su puño.



¡FRENESÍ!

A medida que derrames la sangre del rival, empezarán a iluminarse las letras que forman la palabra RUMBLE. Cuando estén todas iluminadas, ya estás "Ready 2 Rumble" (Preparado para Machacar), y tus puños se encenderán dispuestos a golpear sin piedad. Si es tu rival el que consigue completar la palabra "Rumble", huye hasta que desaparezca este efecto.



¡CAÍDAS!

Cuando tu contador de energía se agota, caes al suelo. Mientras el juez realiza la cuenta atrás, tú (y tu rival), podéis trastear el stick analógico como posesos para recuperar las fuerzas. Sin embargo, la tercera vez que des con tus huesos en la lona, ya te puedes despedir.





No es que se haya puesto mucha purpurina, es que le has endosado un golpe estelar.

¡Cielos! Por su aspecto de chica sensual nadie diría que es de armas tomar.

El sobrepeso de los luchadores obesos puede jugar a tu favor. ¡Toma barrigazo!

Atención, atención! ¡Llega un juego de boxeo cachondón! _Ready 2 Rumble_ pasa de tomárselo en serio, como hacía _Knockout Kings 2000_ y, al final, se parece más a un título de wrestling que a un juego de lucha que siga los cánones establecidos. Así pues, preparados para gozar de: personajes gigantescos que entablan las más sólidas amistades o se enzarzan en las peores rivalidades imaginables, peleas en las que el juez aprueba los cabezazos y los golpes bajos y movimientos especiales inverosímiles capaces de noquear al rival _ipso facto_.

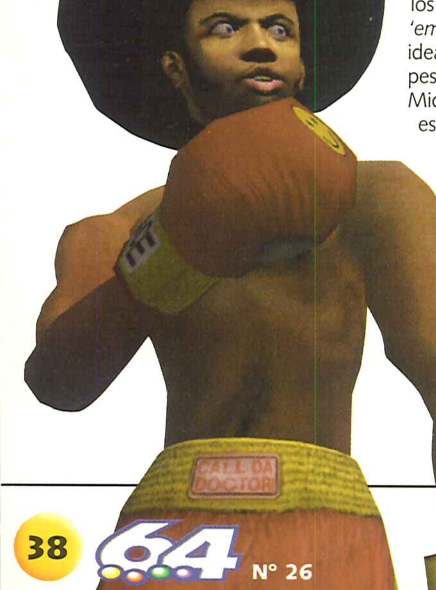
Los de Midway se han percatado de que los usuarios de N64 suelen jugar a los *beat 'em up* con amigos y, por esta razón, han ideado unas peleas de lo más entretenidas. A pesar de los comentarios (en inglés) de Michael Buffer (un reputado y televisivo especialista en boxeo), en líneas generales se trata de una interpretación muy personal y nada oficial del boxeo. Al menos nosotros nunca hemos visto a un tipo con una melena a lo afro de dimensiones pantagruélicas noquear a un imponente gigantón ruso al grito de "Al suelo, grandullón", mientras saltan llamas de sus guantes.

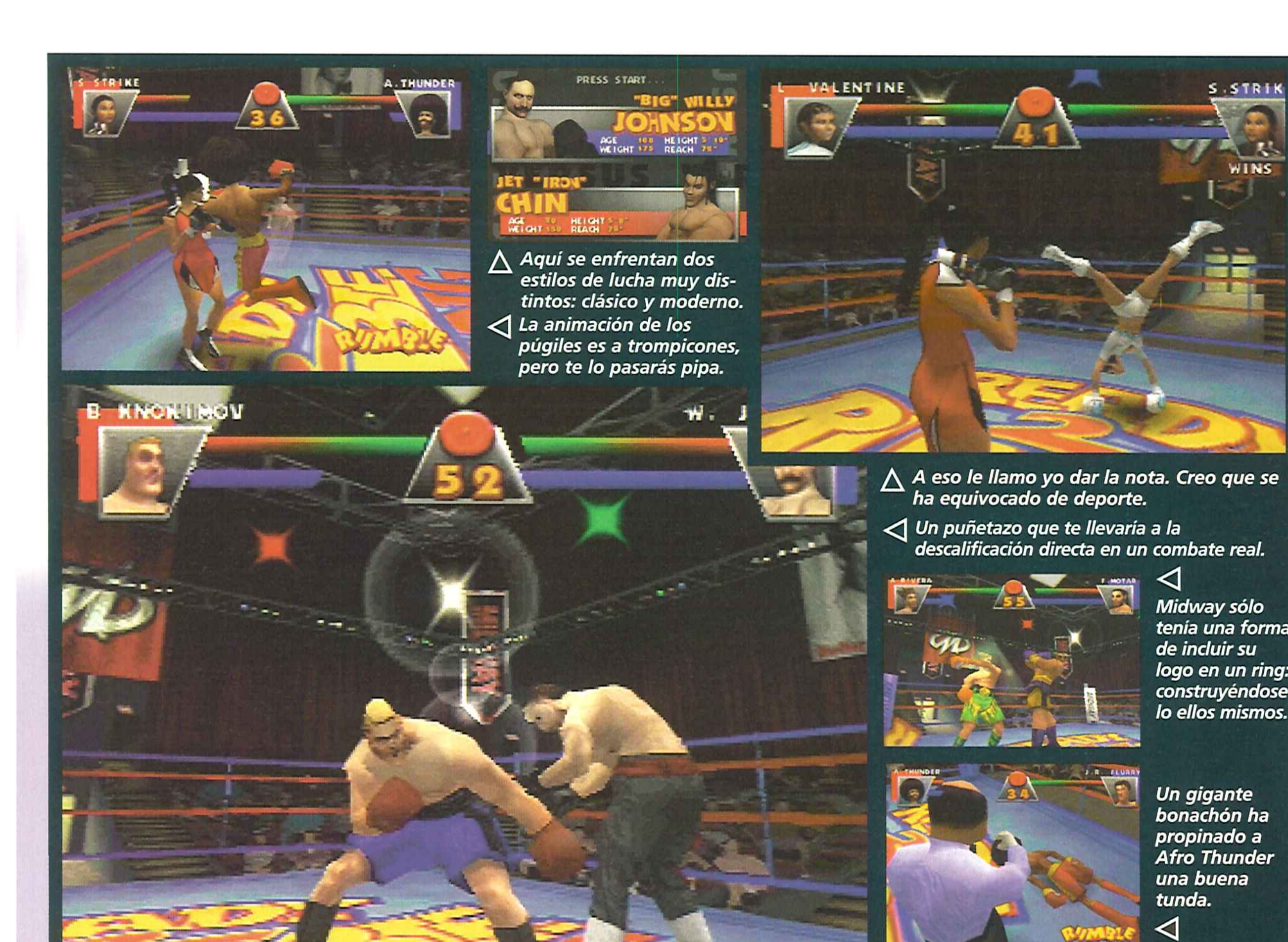
Sin embargo, y a pesar del enfoque desenfadado de *Ready 2 Rumble*, el juego sigue al pie de la letra las directrices que marca la regla de oro, rara vez violada, de los juegos de lucha: las partidas para un jugador no son muy entretenidas. La variedad de movimientos se reduce a diversos puñetazos difíciles de distinguir, por lo que no tardarás en aburrirte de golpear al rival y, aunque las maniobras de defensa tienen un aspecto genial, resulta más fácil esquivar las acometidas del contrario si sales corriendo hacia el extremo contrario del cuadrilátero. Además, el sistema es injusto, ya que el ordenador siempre es mejor a la hora de conectar golpes (incluso en el erróneamente llamado modo "fácil"), y le resulta más fácil ejecutar el combo "¡RUMBLE!" que asegura la victoria una y otra vez.

El modo Campeonato es mejor. Gracias a una ingeniosa opción de apuestas, cada puñetazo que aterrice en la barbilla de tu boxeador contribuirá a la más que probable desaparición de los 2.000 dólares de tu bolsa al sonar la campana final, haciendo más interesante el ascenso a través del ránking general. Lo malo es que el único aliciente que ofrecen las victorias es el acceso a luchadores que ya puedes escoger en el modo para dos jugadores (excepto un personaje que parece el demonio), por lo que tampoco es nada del otro mundo. Para rematar la faena, el prometedor modo de entrenamiento (que consiste en una serie de juegos en los que puedes mejorar las aptitudes de tu púgil a base de pulsaciones rítmicas), adolece de una ejecución poco acertada.

DURABILIDAD

Su fuerza radica en el modo para dos jugadores: cada puñetazo es mucho más sabroso cuando puedes ver la mueca de fastidio de tu colega detrás del mando.





△ Aquí se enfrentan dos estilos de lucha muy distintos: clásico y moderno.

◁ La animación de los púgiles es a trompicones, pero te lo pasarás pipa.

△ A eso le llamo yo dar la nota. Creo que se ha equivocado de deporte.

◁ Un puñetazo que te llevaría a la descalificación directa en un combate real.

◁ Midway sólo tenía una forma de incluir su logo en un ring: construyéndose lo ellos mismos.

Un gigante bonachón ha propinado a Afro Thunder una buena tunda. ◁

Por lo tanto, visto que el modo para un jugador es el talón de Aquiles de *Ready 2 Rumble*, parece ser que todos sus méritos recaen en el modo para dos jugadores. Las peleas son mucho más equilibradas, rara vez se retirará un púgil por culpa de un ataque combo "rumble" y cada puñetazo resulta el doble de sabroso cuando puedes ver la mueca de fastidio de tu colega detrás del mando. Conectar una serie de directos implacables en el careto cada vez más hinchado de tu rival es toda una gozada, algo parecido a lo que sientes en los incontrolables combates para varios jugadores de la lucha americana. A los tres noqueos ya has perdido, por lo que los combates son cortos, intensos y adrenalínicos en grado sumo.

Además, *Ready 2 Rumble* es uno de los pocos juegos de lucha que presenta un elenco de personajes tan atractivo. Midway no se ha cortado un pelo a la hora de dotar a todos los personajes de los mismos movimientos (excepto un único combo que se activa vapuleando los botones), ya que saben que el aspecto y personalidad sin par de cada luchador permite a los jugadores elegir a sus favoritos y rechazar a los que les resultan aborrecibles. Al igual que suele pasar con los clásicos de Nintendo como *Mario Kart* o *Smash Bros*, en los que todo el mundo tiene su personaje favorito, con *R2R* no tardarás en tomarle cariño al chico de peinado a lo afro y aspecto de taxista neoyorquino, al luchador de sumo, o al japonés de gráciles movimientos marciales.

El aspecto tampoco está nada mal. La animación es, un poco, a trompicones, pero la captura de movimientos es excelente y cada púgil golpea y se contonea según su propio estilo, sobre todo "Big" Willy Johnson que, con su forma de retroceder con los puños en ristre, recuerda a los primeros boxeadores del siglo XIX, que más bien parecían caballeros batiéndose en duelo. A veces resulta pesado tener que soportar los veinte segundos que tardan algunos boxeadores en caer cuando los noquean, pero aparte de esto, los combates son todo un espectáculo para los ojos: saliva que sale a borbotones de los labios del rival, rostros cubiertos de sangre y huesos crujiendo con un sonido la mar de realista.

GRÁFICOS ***Su aspecto no está nada mal. La captura de movimientos es excelente y cada púgil golpea y se defiende de un modo peculiar.***

Pero *Ready 2 Rumble* tiene problemas. La cámara "flotante" (el único enfoque aprovechable de entre todos los que se ofrecen) tarda en aposentarse y, a menudo, tapa a un púgil con el otro mientras se desplaza. Los controles también son algo lentos (desde que pulsas el botón hasta que responde el brazo del boxeador pasan unos milisegundos apreciables) y, además, debes esperar a que se complete un movimiento para ejecutar el siguiente. En resumidas cuentas, acabas martilleando los botones como un poseso, hecho que conduce a la sucesión del mismo movimiento en dos ocasiones de forma accidental. Una pérdida de tiempo innecesaria y frustrante.

No obstante, el fallo principal de *Ready 2 Rumble* es que debe competir con juegos de lucha igual de frenéticos, como *WWF Wrestlemania 2000* y *Super Smash Bros* que ofrecen un modo para cuatro jugadores, mientras que *Ready 2 Rumble* no pasa de dos. "Stone Cold" Steve Austin y Mario tienen acceso a una amplia gama de escenarios, modos de juego, cambios de reglas y eventos en medio de cada pelea, mientras que *Ready 2 Rumble* ofrece un solo tipo de lucha que se repite una y otra vez. Y tampoco puede competir con títulos de lucha tradicionales, como *Xena*, ya que éstos ofrecen más movimientos, mejores gráficos y peleas más rápidas y menos tediosas.

Si buscas algo intermedio dentro del género de la lucha, *Ready 2 Rumble* no está mal. Pero con *Knockout Kings 2000* en el mercado, y *Smash Bros* y *Wrestlemania*, que ofrecen un tipo de lucha más completo, este juego no lo tiene fácil. Aplaudimos la valentía de Midway al crear un título de boxeo con buen sentido del humor y una marcada personalidad; lástima que su jugabilidad no esté a la altura.

sus más y sus menos

+

- Personajes y animaciones con personalidad.
- Alocado modo para dos jugadores.
- Presentación profesional y muy agradable.

−

- Número limitado de movimientos.
- Modo para un jugador tedioso.
- Controles lentos.

Si esto te gusta...

Knockout Kings
EA
N64/25, 82%
Simulador de boxeo envolvente y sorprendentemente entretenido.



8 GRÁFICOS
A trompicones, pero cada boxeador tiene su propio aspecto individual e impresionante.

8 SONIDO
Gritos divertidos, burlas en el ring y una muy animada canción para los menús de presentación.

7 TECNOLOGÍA
Un juego de lucha en 3-D con poco que ofrecer.

7 DURABILIDAD
Cómpralo si tienes un amigo con el que jugar.

VEREDICTO
No está del todo mal, y el modo para dos jugadores entretiene. Pero la N64 cuenta con juegos de lucha mejores.

82%

sus más y sus menos

+
- Dos juegos por el precio de uno.
- Montones de secretos.
- Gráficos maravillosos.

-
- Algo lento por momentos.
- Necesitarás dos Controller Pak.

Si esto te gusta...

NBA Courtside
Nintendo
M64/7, 92%
El Michael Jordan de los juegos de baloncesto.



8 GRÁFICOS
Nítidos, en alta resolución y llenos de detalles.

7 SONIDO
Los comentarios, aunque en inglés, le introducen mucha vida.

7 TECNOLOGÍA
Separar los dos modos de juego ha sido una gran idea.

8 DURABILIDAD
Dos retos diferentes, que son dos largos caminos por recorrer.

VEREDICTO
Un juego inmenso que recomendamos a los amantes del baloncesto, en el que se devuelve a la vida el espíritu de los viejos juegos arcade.

85%

PRECEDENTES EN 64

Dimos unas clases de baloncesto en la preview del número 23.



El modo Jam cuenta con espectaculares repeticiones.

Puedes conocer a fondo a los jugadores antes de seleccionarlos.

¡Momentos como este son los que merece la pena ver una y otra vez!

El tío del centro en nuestro enclenque de 2 con 30.

Este es Shaquille O'Neal, de los Lakers, contra los Bulls.

NBA JAM 2000

¿Dos juegos de basquet en un sólo cartucho?¡Doble diversión!

Los juegos de baloncesto normalmente se dividen en dos tipos diferentes: los simuladores de corte realista, como *NBA Pro*, y los de tipo arcade con partidas dos contra dos, como *NBA Hangtime*. De vez en cuando aparece algún juego que mezcla elementos de ambos estilos, como el estupendo *NBA Courtside*, pero en esta ocasión, Acclaim ha hecho algo diferente con *NBA Jam 2000*: aquí no se excluyen ni se mezclan los estilos, sino que se incorporan por separado en un mismo cartucho.

Esto asciende el valor de *NBA Jam 2000* bien arriba. Ambos modos de juego comparten elementos básicos, tales como el motor de gráficos y el modo de control, pero todo lo demás es diferente. En el modo jam los jugadores están más detallados, en el sim tienen más movimientos. El modo simulación, con sus sobrios comentarios de narrador profesional, recrea el ambiente de los juegos televisados, mientras que el modo jam es más veloz y, en lugar de reglas, lo que escuchas son frases burlonas. Es una fortuna que los dos modos de juego compartan el mismo tipo de control, pues cuando domines uno dominarás los dos y estarás saltando de uno al otro continuamente.

Ya es habitual que los juegos de Acclaim destaquen por su excelente calidad gráfica, pero *NBA Jam 2000* es capaz de sorprender por su nitidez sin recurrir al Expansion Pak; el brillo de las canchas, los rostros, los uniformes, todo se ve de maravilla, hasta los detalles más simples. Y en este caso la ventaja es doble, ya que se trata de sacarle partido a la mejor licencia del mundo; así, los aficionados al baloncesto podrán identificar a las estrellas norteamericanas, con sus movimientos característicos a la hora de lanzar a canasta o de celebrar un triunfo, pues cada jugador está representado con las cualidades que tiene en la realidad. Y con la posibilidad de ver la repetición de las jugadas desde distintos ángulos de cámara, le podrás sacar al cartucho hasta la última gota de diversión.

LA FICHA

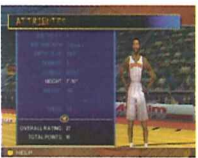
NBA JAM 2000

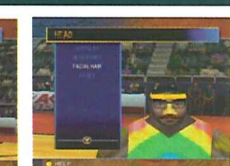
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	2x123 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

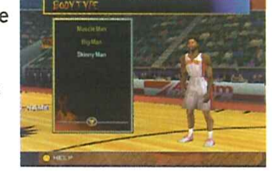
9.990 pesetas

HAZLO TÚ MISMO





Tratándose de un juego de deportes de Acclaim, no podía faltar un completo editor de jugadores. Cuando te canses de vapulear a los contrincantes, puedes llenar la cancha de ejemplares tipo lucha libre y jugar con ellos en el modo Jam. Una de nuestras creaciones fue un larguirucho de 2 metros 30 que se caía al suelo cada vez que alguien respiraba cerca de él; no sigas nuestro ejemplo.





La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?
____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine · PlayStation Básico · Top Juegos



PlayStation Power



PC Format · PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

PRECEDENTES EN 64

El historial de previews de *Armorines* es largo y lustroso.

LOS MEJORES DEL MUNDO

Armorines permite que elijas entre dos personajes, Tony Lewis, la mitad masculina del equipo dispuesto a salvar el mundo, o Myra Lane, marine femenina por excelencia. Puede tratarse de un añadido de adorno, pero es una buena idea, especialmente si juegas en el modo cooperativo, pues cada jugador comienza con una selección de armas distinta, necesitando variar ligeramente la estrategia.





△ *Demasiado cerca para sentirse cómodo, ¿verdad? Mejor dispárale rápido.*

△ *Un insecto guerrero está próximo a probar la temperatura de nuestro Láser Volcánico.*

◁ *Algunos de los bichos son demasiado repulsivos, incluso para nosotros.*



Dos insectos se ayudan el uno al otro en medio de la batalla. Eso está bien. ▷



△ *A este engendrote lo encontrarás al final del juego.*

ARMORINES PROJECT

Acclaim intenta superar a turok 2, pero esta vez cambia los dinosaurios por artrópodos.

T*urok 2*, pese a sus defectos (niebla, desconcertante diseño de niveles, velocidad de animación irreguar...) fue, y sigue siendo, un juego genial. Tiene gráficos estupendos, increíble IA enemiga y una selección de armas violentas hasta el extremo de provocar carcajadas.

Pero imaginemos un juego que esté armado sobre una versión mejorada y más rápida del motor de *Turok 2*, y que tenga ese desmadre de insectos asesinos que vimos en *Starship Troopers*. ¿No suena demasiado fabuloso como para hacerse realidad? Pues eso es exactamente lo que trae *Armorines*, un título que nos tiene inquietos desde que lo vimos la primera vez, hace medio año.

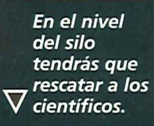
Por fin ha llegado a nuestras manos una copia acabada del juego, y es el momento de ver a qué altura llega con respecto a su fantástico predecesor. Las páginas siguientes son nuestra respuesta al asunto, así que sigue leyendo.

LA FICHA

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 1 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
9.990 pesetas	



◁ *El mundo de los insectos. Un sitio muy poco recomendable para pasar las vacaciones.*



En el nivel del silo tendrás que rescatar a los científicos. ▽



△ *Justo en medio de la central alienígena, en un sitio perdido del espacio. (No pierdas tu arma, ¿eh?)*

ARTILLERÍA MATAMOSCAS

Armas. Eso es lo que buscamos. Y *Armorines* tiene muchas. No se trata del más impresionante arsenal que hayamos visto jamás, pero encontrarás muchas formas interesantes de invocar a la Parca.

LANZACOHETES

Casi tan impresionante como su equivalente en *Turok 2*, este lanzamisiles es un método espléndido para desqueratinizar insectos. Dispara al suelo que pisa tu víctima y verás un bonito espectáculo.



LASER VOLCÁNICO

Cuesta apuntar con él, por lo delgado del haz de luz, pero es capaz de derribar los insectos más grandes con un par de disparos. Y lo puedes recargar, para que no pare la fiesta.



PISTOLA DE DESCARGA

Este instrumento, de frágil apariencia, tiene dos usos: puede liberar una red de electricidad azulada perfecta para freír insectos, o puedes ponerlo en el jardín para carbonizar el perro de tu vecino.



MINA DE PROXIMIDAD

Estas joyas emiten unos anillos de energía que atraen a los insectos cercanos. Luego de que se han apiñado alrededor de la mina, ésta explota cargándose los bichos espaciales en un segundo.



AMETRALLADORA

La favorita de todos, porque es lo más útil que tienes para acribillar los bichos pequeños, que son tan escurridizos.



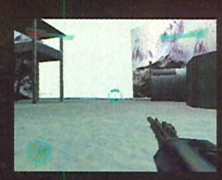
PISTOLA DE BABA

Bastante inusual, y aunque no parece muy excitante, cumple con su cometido. Dispara un moco corrosivo y explosivo con el que le vas a hacer mucho daño a los insectos invasores.



INFORME ATMOSFÉRICO

Armorines tiene niebla. De hecho, tiene tanta o más que *Turok 2*, lo cual es extraño, puesto que usan el mismo motor de gráficos. Por fortuna, Acclaim ha introducido oportunamente un filtro con el cual podrás decidir la cantidad de niebla presente en la pantalla. Si la quitas toda, el juego correrá rápido, pero tendrás que soportar sorpresivas apariciones de objetos en frente de ti a medida que se componen los fondos del escenario.





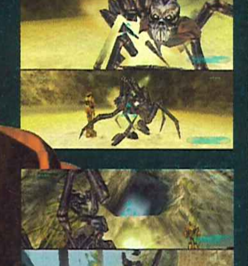
S.W.A.R.M

TERAPIA DE GRUPO

Multijugador. Eso es lo que nos gusta. Y Armorines dispone de dos modos diferentes y deliciosos de jugar con amigos.

MODO COOPERATIVO

Los rumores de que Perfect Dark quizá (sólo quizá) tenga un modo cooperativo para dos jugadores no dejan de correr. Tal vez el retraso de su lanzamiento a junio se deba a la instalación de esta parte. Verdad o no, lo cierto es que Acclaim ya ha incluido esta opción en *Armorines*. Por tanto, si quieres invitar a alguien a cazar insectos, ya puedes hacerlo, y es realmente estupendo contar con esa posibilidad.





DEATHMATCH

Mátalos a todos antes de que te maten a ti. Como en todos los deathmatch, ciertamente. Los escenarios no son los más apropiados para la acción, y la niebla es un enemigo peligroso. Si en este sentido ***Quake II*** y ***GoldenEye*** están por encima, hay que decir también que *Armorines* logra mejorar los deathmatch de *Turok 2*.



GO! GO!



TIRADOR PRECAVIDO
Magnífico: la opción de francotirador de *Armorines* es tan buena, que ningún juego debería carecer de algo por el estilo. Funciona de forma parecida a *Turok 2*. Aprietas Derecha en el D-pad, para que aparezcan unas gafas de francotirador. Luego, presionando Z, puedes acercar o alejar el objetivo con C-arriba y C-abajo. Con esto podrás cargarte algunos bichos que ni siquiera te han visto.





BAÑO DE LAVA

Aquí tienes un pequeño ejemplo de algunas cosas que puedes esperar de *Armorines*, sacadas del nivel Volcano.

1 Comienzas con esta agitada situación: salvar de la ruina lo que puedas mientras luchas contra legiones de insectos que se mueven en la lava como Esther Williams en una piscina.

2 De repente, comienzan a salir insectos de las fosas; destrúyeles los agujeros para contener su flujo, y de paso complacer a tu oficial.



3 Finalmente, te encontrarás con este desfiladero de lava. No hay manera de evitarlo, y si lo intentas cruzar, te fríes en un segundo. ¿Qué hacer?

4 Haz pedazos la pared de al lado y aparecerá un túnel. Ve por ahí y encontrarás un puente para poder cruzar la cueva llena de lava, y de bichos.



5 ¡Emboscada! En esta villa abandonada encontrarás unos compañeros que serán eliminados rápidamente por un lanzador de plasma bien situado. Asegura el área y venga a tus compañeros caídos.

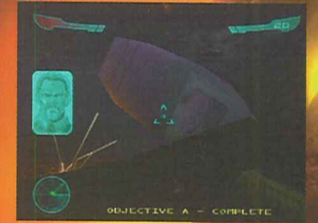
6 Cuando hayas limpiado el área, dispara a la estatua de enfrente y encontrarás un interruptor; al activarlo, hallarás otro. Activa también éste, y se abrirán las puertas, para que puedas continuar.



7 Cuando alcances este traicionero puesto de montaña, los bichos prepararán un encarnizado intento de frenarte. Si te separas del extremo, eres armorine muerto.



8 En la cumbre, dispara a través de la pared rota y completarás el primer objetivo de tu misión: encontrar la nave estrellada y rescatar los sobrevivientes. Luego, continúa machacando insectos.



A bote pronto, este juego no proporciona la suficiente satisfacción desde un punto de vista tecnológico. La niebla y los frames son cosas que esperábamos ver corregidas en un juego soportado por el motor de *Turok 2*, que ya había sido objeto de idénticas críticas. Pero *Turok 2* ha sido un gran éxito, de modo que Armorines también puede llegar a serlo. Y más allá del aspecto tecnológico, la idea de machacar insectos con el frenético armamento de *Seeds of Evil* nos produce un cosquilleo por todas partes.

La primera impresión que produce el juego, cuyos fondos sólo aparecen paulatinamente, recreando una atmósfera densa, es que se trata de un juego más bien anticuado. Inmediatamente lo comparas con títulos de su especie, tales como *Jet Force Gemini*, o *Duke Nukem* **Zero Hour**, y piensas que falta definición. Pero tienes que jugarlo para notar las mejoras introducidas por Acclaim-London: si conoces bien *Turok 2*, notarás la verdad es que *Armorines* constituye un modo distinto de aprovechar el motor de *Turok 2*, y esto ha traído ventajas.

La apuesta de Acclaim-London ha sido la de mejorar la intensidad de la acción, pero desestimando la calidad gráfica. El resultado es un juego con un mínimo de detalles visuales, con poco brillo y pocas texturas, pero duro y furioso. Y el defecto gráfico es perdonable, en cualquier caso, puesto que *Armorines* se mueve mucho más suave que *Turok 2* e incluso la larga vara del arma, que se balanceaba en las manos incómodamente, ha sido ajustada para proporcionar la posibilidad de apuntar con toda precisión. No diremos que ahora se tiene la maestría de *GoldenEye*, pero abrirle un agujero a un bicho en su caparazón, a 40 metros de distancia, es diez veces más fácil en Armorines que en *Turok 2*.

GRÁFICOS ***La apuesta de Acclaim-London ha sido la de mejorar la intensidad de la acción, pero desestimando la calidad gráfica.***

que el retoque en el motor ha dado como resultado un aumento en la velocidad de juego, en la cantidad de acción y en el número de enemigos simultáneos en pantalla. Es probable que la introducción de la Dreamcast, junto con las especificaciones que Nintendo y Sony prometen para sus futuras consolas, estén volviéndonos más exigentes a la hora de juzgar el nivel gráfico de un juego. Pero

Es claro que la discreción visual de Armorines lo afecta en un aspecto particularmente sensible como es el de las armas. Pues aunque el título las tiene todas, no permite que sean disfrutadas al máximo; no ves abundantes chorros de



△ *Uno de los muchos jefes de Armorines. Y este no es precisamente pan comido: va saltando por todas partes buscando el modo de lamerte con su lengua venenosa. Puaj.*

▽ Esta araña con cara de esqueleto es fuerte y veloz. Mal asunto.





△ Ten cuidado al usar el lanzacohetes en espacios estrechos: te puedes volar la cabeza tú solo.

Esos civiles están a punto de convertirse en la cena de una mosca gigante, si tú lo permites. ▷

△ Los bichos puedes trepar por todas partes. Los techos son los favoritos de los francotiradores.

NO PIERDAS EL TREN

Armorines cuenta también con secciones "sobre rieles". Aquí tu tarea es simple: vuela en fragmentos cuantos bichos puedas desde tu monorraíl. Y funciona mucho mejor que *Knife Edge*, el cual intenta hacer un juego entero sólo con esta idea.

MONORRAÍL



Ya desde el primer nivel tienes la oportunidad de meterte en este aparato, que parece un tren fantasma, pero en lugar de fantasmas etéreos, tienes la compañía de insectos ansiosos por rasgar tu carne.

ARMA VOLADORA

Volarás por los cielos en esta nave de estilo Aliens, y deberás limpiar el Desierto egipcio de tantos bichos como puedas antes de aterrizar. No tengas miedo, que vas bien armado con una ametralladora gigante.





luz salir de tu arma, ni les puedes seguir el rastro hasta su objetivo; las explosiones que provocan los misiles y las granadas se resuelven en un fuego pálido, sin chispas, y no digamos ya con bolas de fuego ni nada parecido. Esto es una pena, indiscutiblemente.

Pero no se puede hablar de Armorines sin mencionar con énfasis lo mejor del título: los horribles insectos. Desde los enjambres tremendamente enojosos de los más pequeños, hasta los grandes insectos guerreros y los descomunales bichos jefe, el cartucho ofrece lo mejor para salir airoso de la comparación con *Starship Troopers*. Y cuando tienes una masa furiosa de pequeñas bestias volando sobre tu cabeza a toda velocidad, escoltados por un batallón de soldados disparando plasma, el pánico empieza a apoderarse de ti. La variedad de los insectos también es impresionante; todos son diferentes dependiendo del nivel (los insectos volcánicos, por ejemplo, están mejor armados) y llegas a sentir pena de que vuelen en pedazos cuando les plantas un misil entre las antenas, pues el estilo que tienen, tan propio de los insectos, está maravillosamente logrado.

Si unimos esto con la variedad de objetivos de las misiones, el juego resulta muy entretenido, sobre todo en ciertos momentos. Por ejemplo, cuando encuentras dos marines perdidos que debes escoltar hasta un puesto seguro, y los insectos comienzan a salir de sus agujeros arrastrándose, y forman un enjambre por encima de ti. O cuando tienes que rescatar un prominente científico, y lo alcanzas justo a tiempo para ver cómo lo captura y se lo lleva uno de los grandes bichos. Momentos como éste son los que brindan al juego atmósfera, intrepidez y diversión.

El esfuerzo que se ha hecho para lograr el modo cooperativo para dos jugadores, junto con el fabuloso diseño de los enemigos, y del modo de juego, son los principales argumentos con los que el título busca desmarcarse de sus carencias gráficas, sin olvidar el modo deathmatch, que siempre es bien recibido. El resultado final es un shoot 'em up bueno, sólido, lleno de acción, y con un argumento excelente. Nos corroe la impaciencia por verlo en la Dolphin.

TECNOLOGÍA ***Con el filtro de niebla puedes mejorar las condiciones atmosféricas, pero dificultando la formación de los escenarios.***

sus más y sus menos

+
- Bichos fantásticos.
- Velocidad y tensión.
- Objetivos en las misiones.
- Excelente atmósfera.
- Fabuloso modo cooperativo.

–
- Armas sin emoción.
- Mucha niebla.
- Poca riqueza visual.
- Animación irregular en multijugador.

Si esto te gusta...

Body Harvest
Infogrames
M64/13, 91%
Fea pero grandiosa aventura matamoscas en tercera persona.



7 GRÁFICOS
Limpios, en alta resolución con el Expansion Pak, con bichos excelentes, pero carentes de detalle y color.

7 SONIDO
Tonadas militares, horribles chillidos de los insectos y montones de detonaciones.

7 TECNOLOGÍA
Impresionante cantidad de enemigos, pero igual cantidad de niebla.

7 DURABILIDAD
La normal; más divertido si lo puedes jugar en compañía de alguna amiga guapa.

VEREDICTO
Divertida, si bien no espectacular, aventura insecticida. Sigue los pasos de *Turok*, pero aún tiene camino por delante.

84%

sus más y sus menos

+

- Rápido.
- Buen manejo.
- Muchas opciones multijugador.

–

- Gráficos poco depurados.
- Básico.
- No provoca adicción.

Si esto te gusta...

Vigilante 8
Proein
M64/18, 74%
Más combates sobre ruedas, pero esta vez con coches y pistolas.



5 GRÁFICOS

Con mucha niebla, básicos y algo borrosos; incluso en alta resolución. De hecho, todo es muy primario.

6 SONIDO

Efectos apropiados y –sí– otra banda sonora ronca y cascada.

6 TECNOLOGÍA

Gráficamente, parece de la cosecha del 96, pero es rápido y suave.

6 DURABILIDAD

El modo individual es de interés limitado, pero también hay un modo multijugador.

VEREDICTO

Probablemente el mejor Road Rash que se ha hecho, pero como juego nunca fue nada del otro mundo. No es un gran juego, dejémoslo en un juego correcto.

69%

PRECEDENTES EN 64

Hemos estado sin él hasta ahora.



Los gráficos no están pulidos hasta la perfección, precisamente.

¡Uf, eso tiene que doler! Pero seguro que ahora aprenderá.

ROAD RASH 64

Dale gas y zúrrales a 200 por hora.

Sobre el papel, al menos, *Road Rash 64* es una gran idea. Combinar carreras sobre dos ruedas a toda velocidad con peleas a lo bruto es una fórmula que funciona. Además, dispone del potencial necesario para proporcionar la emoción que el modo *battle* de *Mario Kart 64* debía haber ofrecido en más cantidades.

Y sobre todo, *Road Rash* es diversión a tope... y poco más. Es rápido, el manejo de las motos (algunas veloces pero pesadas y otras más ligeras) está bien conseguido, y a las diez que desfilan por la pantalla hay que añadirles peatones, policías y tráfico del habitual a esquivar. No está nada mal.

Pero aun así, tiene un aire entre insulso y poco envolvente. Claro que es muy tentador ir acumulando ganancias para mejorar tu moto y unirte a pandillas moteras, si te sientes solo y necesitas compañía, pero las carreras son sorprendentemente cortas, las pistas no son todo lo variadas que podrían ser y el conjunto entero tiene un aspecto irremediablemente monótono que se completa con niebla y motoristas desgarbados de aburridos colores primarios. En cuanto al combate, a menudo se ve reducido a presionar los botones C para que tus adversarios caigan al suelo. Aunque siempre puedes ponerles (literalmente) palos en las ruedas (y quien dice palos, dice palancas o garrotes), haciendo que salgan despedidos por encima del manillar. Eso sí, durante la operación perderás tu "arma".

Resumiendo, *Road Rash* ofrece una breve dosis de diversión y pocas exigencias. No es uno de esos juegos que harán que se te enfríe la cena con aquello de "¡Ya voy, sólo una vuelta más!". No es terrible, tampoco hemos dicho eso, es sólo que si intenta ofrecer carreras y combates, se queda corto de las dos cosas. La verdad es que con juegos como *Supercross* a punto de llegar, mejor será que guardes tus ahorros para una mejor inversión.

LA FICHA

ROAD RASH 64

DE:	T•HQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

10.990 pesetas

No es aconsejable atacar a dos motoristas a la vez. Demasiado peligroso, ¿ves?

Aunque pueda parecer otra cosa, en realidad pretende darle una patada a su oponente.



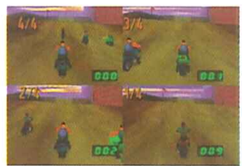
DIVERSIÓN PARA CUATRO



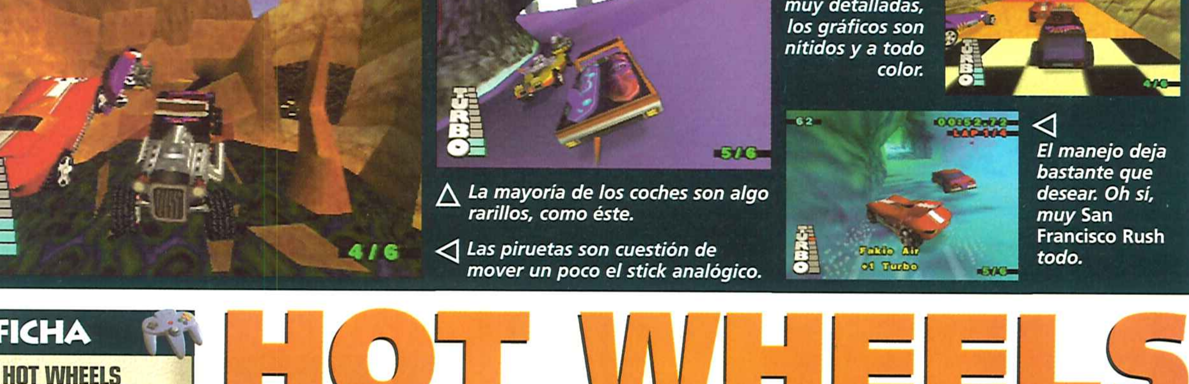
Cada jugador puede elegir la moto que quiera.

¡Qué espléndidos son los de T·HQ! Han incluido en *Road Rash* un modo para cuatro jugadores. Nunca reemplazará a *Mario Kart* o a *F-Zero*, pero es un esfuerzo muy loable, divertido y muy bien conseguido. Tiene más niebla que en el modo individual (aunque funciona a la misma velocidad) pero contiene una buena cantidad de opciones para que vayas avanzando: deathmatches, carreras multivueltas y el siempre popular pilla-pilla (aunque sin monos a lo *Turok*)

Posiblemente, el mejor modo (y también el más desagradable) es el "Ped Hunt", que consiste en atropellar todos los peatones que puedas en un tiempo determinado. A saco, como *Carmageddon*.



Al menos, con esos gráficos la velocidad no disminuye.

△ La mayoría de los coches son algo rarillos, como éste.

◁ Las piruetas son cuestión de mover un poco el stick analógico.

▷ Aunque las pistas no están muy detalladas, los gráficos son nítidos y a todo color.

◁ El manejo deja bastante que desear. Oh sí, muy San Francisco Rush todo.



HOT WHEELS

"Toda la emoción sobre ruedas", como decía el anuncio.

LA FICHA

HOT WHEELS

DE:	EA
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

precio no disponible

A nadie le sorprende que *Hot Wheels* sea un peculiar juego de carreras americano, ni que tenga tanto en común con *San Francisco Rush* y *Beetle Adventure Racing*. Es decir, saltos ridículamente altos y muy poca precisión en cuanto al manejo.

Basado en la conocida marca de cochecitos de juguete, el énfasis en *Hot Wheels* se ha puesto en una conducción muy rápida y en las acrobacias, que se premian con turbos. Por desgracia, las acrobacias son simplemente cuestión de mover un poquito el stick analógico hacia arriba, hacia abajo o a los lados, prescindiendo de las intrincadas maniobras de sistemas similares como *Wave Race* y *1080º Snowboarding*. La mayoría de las pistas son tan estrechas que para ganar una carrera sólo hay que ir rebotando de pared a pared hasta llegar a la meta.

Inevitablemente, cuando la novedad de saltos y piruetas pierde la gracia, *Hot Wheels* se convierte en algo bastante monótono. No se exige demasiado en cuanto a habilidad, y en consecuencia la recompensa no es gran cosa, así que de momento nos quedamos con *Mario Kart* y *World Driver Championship*. Gracias por vuestra atención y buenas noches.


6 GRÁFICOS
No muy detallados, pero tienen color.


4 SONIDO
Algo hay, pero no merece mucho la pena.


5 TECNOLOGÍA
Rápida, pero por debajo de lo esperado para un juego potente.

6 DURABILIDAD
El modo para dos jugadores puede ayudar un poco, pero no hay gran cosa para mantener el interés.

VEREDICTO
Competente y rápido, pero aburrido en el fondo.


68%



▷ Una rata a la hora del baño. Se ha montado una piscina en el plato de la ducha.

◁ ¡Qué combinación de colores más horrorosa! ¡El colmo del mal gusto!

Dibuja una casilla: ▷ atraparás una rata y salvarás al planeta de bestias inmundas.

Eso tiene toda la pinta de ser un portal. ¿Qué te ▽ juegas a que es un bonus?



RAT ATTACK

¡Esconde el queso, que ahí viene el ataque roedor de Mindscape!



LA FICHA

RAT ATTACK

DE:	Proein
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

precio no disponible

Nunca pensamos que *Rat Attack* fuera a ser un videojuego deslumbrante; pero al probar una copia del juego para el análisis de este mes, nos sorprendió descubrir en él puzzles de acción frenética y divertida. Eso ya vale.

El objetivo del juego, cómo no, es cazar ratas, así que te tendrás que convertir en uno de los varios gatos a tu disposición para acabar con los malditos roedores. Cada gato posee una habilidad distinta: velocidad; fuerza, amén de la de «poner trampas», que es la más importante. Para cazar a esos roedores has de pulsar A, pues al hacerlo se dibuja en el suelo el contorno de lo que llamamos una «Casilla Trampa» y ésta encierra al animal que quieres atrapar.

Hay ratas saliendo de todos los rincones y atacando a muebles (si llegan a engullirse muchos se acabó el juego), perros, ratas gigantes y cosas varias, como –aunque cueste de creer- aspiradoras sedientas de sangre, por lo que *Rat Attack* pronto requiere reacciones relámpago y buenos reflejos. No es un clásico, pero eso no quita para que sea sencillo, frenético y divertido.

5 GRÁFICOS
Nada del otro mundo, pero dan el pego.

6 SONIDO
Chillidos de ratas y melodías alegres.

5 TECNOLOGÍA
Básica e increíblemente simple; aún así, es divertido.

6 DURABILIDAD
Suerte del modo multijugador.

VEREDICTO
Increíblemente simple, pero bien ejecutado, éste es un juego bastante agradable de los de machacar botones.


70%

sus más y sus menos

+

- Muy, muy rápido.
- Buena respuesta de los controles.
- Movimientos de embriagadora violencia...

–

- ... pero no en cantidad suficiente.
- El aspecto gráfico está descuidado.
- El modo para un jugador es muy incompleto.

Si esto te gusta...

WWF Attitude
Acclaim
M64/22, 88%
El juego de wrestling más auténtico y completo hasta la fecha.



7 GRÁFICOS
La animación es rápida, pero no es tan bonito como *Attitude* o *Revenge*.

8 SONIDO
Efectos súper sabrosones y los acostumbrados comentaristas cachondos.

7 TECNOLOGÍA
La velocidad es su punto fuerte, pues no tiene tantas opciones como otros juegos.

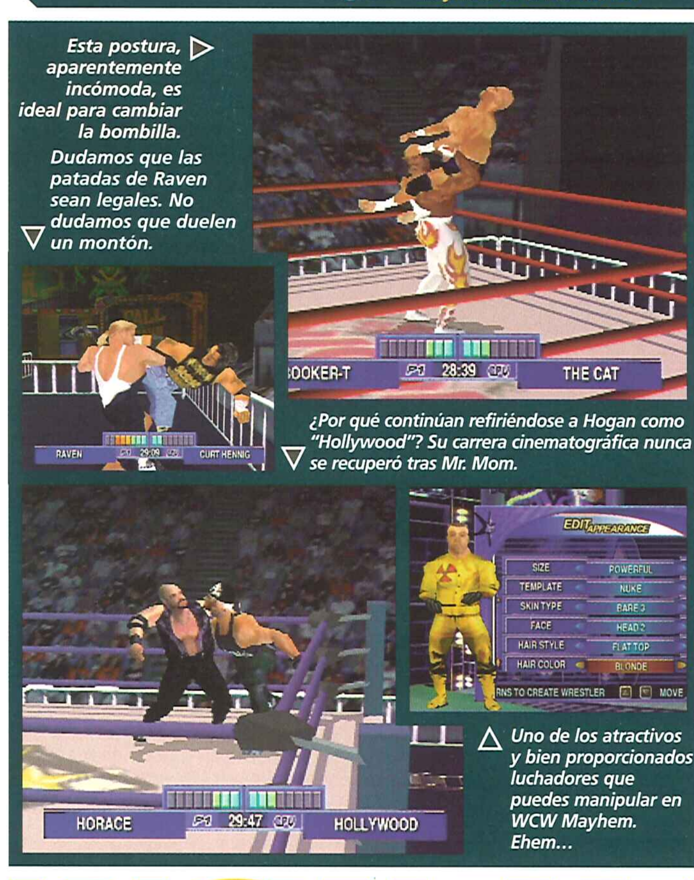
7 DURABILIDAD
Pocos tipos de encuentro significa que marchita pronto. Se salva gracias al multijugador.

VEREDICTO
Su velocidad lo hace único en el mercado del wrestling, pero no es tan completo y pulido como sus rivales.

78%

PRECEDENTES EN 

Brindamos una *preview* a *WCW Mayhem* en el número 22.



Esta postura, aparentemente incómoda, es ideal para cambiar la bombilla.

Dudamos que las patadas de Raven sean legales. No dudamos que duelen un montón.

¿Por qué continúan refiriéndose a Hogan como "Hollywood"? Su carrera cinematográfica nunca se recuperó tras Mr. Mom.

Uno de los atractivos y bien proporcionados luchadores que puedes manipular en WCW Mayhem. Ehem...

¡FREGADEROS ARROJADIZOS!

Que algunos combates acaben fuera del ring no es nada novedoso en los juegos de lucha, pero *WCW Mayhem* te da la oportunidad de conducirlos hasta los vestuarios, pasillos exteriores e incluso aparcamientos. La acción se sigue desde las cámaras de vigilancia (razón por la cual todo se ve gris), y hay montones de objetos de por medio, listos para que los estrelles contra la cabeza de tu rival. Las sillas son las armas improvisadas más corrientes, aunque no faltan los útiles más comunes en cualquier casa de vecino (incluido un fregadero de cocina). En cualquier caso, sospechamos que debe de haber una ley que prohíbe incrustar un lavamanos en una cabeza ajena...



Cada arma puede multiplicar el daño que infliges a tu rival. Aquí el daño es cuádruple.



Es una pena que el guarda de seguridad no se apunte...



La típica maniobra "voy-a-romperte-la-crisma-con-esta-silla".

WCW MAYHEM

EA se suma a Acclaim y T•HQ en la pugna por la copa mamporrera.

Del mismo modo que un combate entre dos fornidos luchadores puede verse interrumpido por la subida al ring de un tercer contendiente, EA ha irrumpido en la arena de los juegos, otrora reservada a los veteranos Acclaim y T.HQ. Afortunadamente, *WCW Mayhem* es lo bastante bueno para ahorrarnos el dantesco espectáculo de ver a EA por los suelos, sobre un charco de sangre y huesos.

LA FICHA

WCW MAYHEM	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 22 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
precio no disponible	

Hay un montón de cosas que *no* nos gustan en *Mayhem*. Los más de 60 luchadores son enanos rechonchos y cabezones que se deslizan sobre el ring como si llevaran patines. El número de opciones es extremadamente limitado (aparte de las reglas de sumisión, el volumen de la multitud es la única característica personalizable). Y hay una imperdonable espera de carga antes de cada combate, durante la cual la pantalla se vuelve completamente negra salvo por el mensaje de "Please Wait". Indignante.

Donde el juego de EA consigue puntuar alto es en su velocidad sin parangón. Es increíblemente rápido, hasta el punto de que los puñetazos, lanzamientos y agarres se desarrollan a la misma velocidad que en el wresting real, lo que contribuye a que *Mayhem* se parezca mucho más a un *beat 'em up* tradicional. Con cada movimiento acompañado por un glorioso estruendo, y la cámara desplazándose para captar una buena toma de los movimientos más dolorosos, *Mayhem* tiene mucho más en común con juegos como *Fighters Destiny* que con sus colegas del wrestling, y ofrece algunos momentos de lucha realmente soberbios.

El número de movimientos es decepcionante si lo comparamos con *Attitude* o *Revenge*, pero *Mayhem* antepone la calidad a la cantidad, y por eso incluye sólo las llaves más útiles de esta disciplina. Sin ser fáciles de ejecutar (sobre todo porque tu adversario no se queda quieto esperando a que lo zurres), no dejan de ser contundentes y capaces de herir sensibilidades. Nosotros tenemos que apartar la vista de la pantalla cada vez que Booker-T realiza su maniobra "voy-a-hacer-la-voltereta-sobre-tu-estómago".

Como juego para un jugador, *Mayhem* se termina pronto. Los combates son demasiado rápidos, las barras de energía/resistencia parecen amañadas en tu favor, y repetir un movimiento basta para derribar a cualquier contrincante (nosotros ganamos nuestro primer cinturón "Hard" en quince minutos). Por suerte, tiene un buen multijugador, y si bien no es tan completo, atractivo y duradero como *Wrestlemania*, su veloz jugabilidad hace de él un digno representante de su género.

PRECEDENTES EN 64 Ya destruimos algunos coches para hacer la preview en el número anterior.



Pedacitos de carrocería vuelan por los aires cuando chocas contra otros coches.

Las pistas circulares. Lo mejor de DD64, si señor.

¡Colisión múltiple! Algunos coches tienen buen aspecto, pero los otros parecen cajas.

DESTRUCTION DERBY 64

Es viejo, es básico, tiene choques... ¿vale la pena?



¡Destruido! Ahora sólo te quedan nueve.

Hace cuatro años, cuando *Destruction Derby* apareció como juego de lanzamiento para la Playstation, la idea de precipitarse hacia los otros coches a toda velocidad para conseguir puntos y luego contemplar, con un destello de malicia en la mirada, cómo volaban por los aires pedazos de parachoques, puertas y neumáticos, era toda una gozada.

Hoy por hoy, la tardía conversión del juego le da un aspecto desgastado, lo cual no es ninguna sorpresa si tenemos en cuenta que llega con tres años de retraso. Las carreras copiadas, los coches de cartón y los comentarios molestos ya no tienen el mismo encanto a principios del 2000. Continúa siendo entretenido, pero al lado de *Vigilante 8* y *World Driver* este juego vendría a ser como un carroza que intentara bailar en una discoteca: anticuado y no en su mejor momento.

DD64 ofrece las mismas opciones que el segundo *Destruction Derby* para Playstation. El modo Championship te presenta la posibilidad de desbloquear nuevas pistas y nuevos coches si eres capaz de vencer en la liga DD. Y eso lo consigues a) conduciendo por ahí, esquivando a los otros coches y acabando la carrera como el único vehículo que no se ha incendiado, o b) conduciendo como loco hacia los otros coches, chocando a lo bestia contra ellos y procurando que tu vehículo no se incendie. Todo es muy simple, y resulta todavía más simple cuando las pistas estándar se cambian por las pistas circulares, donde no hay posibilidad de escapar y tus únicas opciones son machacar o ser machacado.

Y eso es todo. La única sorpresa es que el juego no es tan aburrido como parece. De hecho, a veces es extrañamente adictivo, especialmente cuando llegan las pistas circulares. El problema con las pistas rectas es que a veces pasas demasiado tiempo rodando en busca de otros coches contra los que chocar. Al menos, las pistas circulares son más pequeñas y en el modo multijugador, el Bomb Tag (Pasa la Bomba) es absolutamente fantástico. Lo malo es que el juego padece problemas de velocidad de animación cuando hay más de un jugador en pista, aunque en las pistas circulares no se nota tanto.

Pero bueno, a pesar de lo divertidas que son las carreras en estas pistas, *DD64* es un juego del montón. Tiene alguna chispa de entretenimiento, pero el concepto es demasiado limitado y, sin grandes esfuerzos, puedes completar la parte individual en medio día. Moderadamente entretenido, pero del montón.

LA FICHA

DESTRUCTION DERBY 64	
DE:	T•HQ
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 7 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD SAVE:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

10.990 pesetas

ES LA BOMBA

El modo multijugador de *DD64* incluye un modo carrera para cuatro jugadores, un juego de Captura la Bandera, un violento deathmatch y, lo mejor de todo, el Bomb Tag (Pasa la Bomba). Hasta cuatro jugadores pueden competir contra los adversarios de la CPU. La bomba va pasando de un coche a otro y sólo tienes 20 segundos para deshacerte de ella antes de que explote y te mande por los aires. En las pistas circulares es una pasada, en serio.



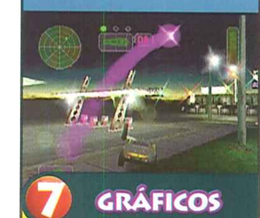
sus más y sus menos

+
- Choques y tumultos que provocan adicción.
- Pistas circulares
- Algunas buenas opciones multijugador.

−
- Cantidad de problemas técnicos.
- Modo individual demasiado corto.
- Llega a ser aburrido.

Si esto te gusta...

Vigilante 8
Proein
M64/18, 74%
Divertido juego de carreras-acaba-con-todos.



7 GRÁFICOS
El entorno está bien, pero los vehículos parecen cajas y, en general, el juego presenta un aspecto desigual.

6 SONIDO
Buenos sonidos de coche. Escucha cómo rugen los motores.

6 TECNOLOGÍA
Problemas de velocidad de animación, coches sosos... pero la sensación de velocidad es impresionante.

5 DURABILIDAD
El modo individual te durará poco. Por suerte, el multijugador es otra cosa.

VEREDICTO
Llega tres años tarde, y se nota, pero uno puede divertirse bastante con *DD64*.

67%

¡ESO DIGO YO!

Ponte duro. Es hora de que todos sepan lo poco o lo mucho que te gusta ese juego.

El portavoz del gobierno ha dicho hoy que... El secretario del club de polo desmiente que... Las noticias están llenas de gente que critica a unos y alaba a otros. Ahora nosotros te damos la oportunidad de que hagas lo propio, sólo que lo que tienes que comentar no es la actuación del presidente de la oposición, sino tus juegos de N64. ¿Has sufrido algún flechazo amoroso con un juego del que no esperabas nada? ¿Te has sentido desengañado por otro al que todos loaban y adoraban? No esperes más, cuéntanoslo todo en una reseña de 100 palabras y envíala a:

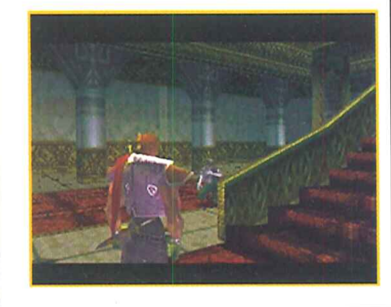
ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

CASTLEVANIA 64

La última entrega de la saga de Konami destaca por su atmósfera. En pocos minutos estás sumergido en la piel de Reindhardt luchando contra las fuerzas del mal. Por si esto fuera poco, el juego está repleto de momentos memorables: el falso campesino que no se refleja en el espejo, la batalla final contra Drácula, etc. Todo con un estilo cinematográfico de primer orden. Pocos son los juegos que transmiten miedo y *Castlevania 64* logra el propósito sobradamente. No es uno de los mejores juegos de la historia, pero es de lo más emocionante y absorbente que podrás jugar.

Gerard Masnou, Girona





1080° SNOWBOARDING

1080° es el único juego de snow serio para N64 y supera a todos los demás existentes. Sus gráficos nítidos y suaves son una pasada, por no hablar de la excelente música que acompaña la acción. Sus seis modos de juego son más que suficientes para que te dure meses. El suave deslizamiento de las ocho tablas seleccionables es totalmente realista y en los giros cerrados levantan la nieve y suena un ligero Fssssh que te deja alucinado. Los movimientos de los cinco personajes son increíbles y hasta su ropa se mueve con el viento. En general, un juegazo.

Mikel Beltrán Hernández





MACE: THE DARK AGE

Desde que probé *Mace: The Dark Age*, lo considero una compra obligada. Es el mejor juego de lucha seria que he visto. Los gráficos te quitan el hipo y el sonido es mejor que en otros títulos del mismo género. Todo es en 3D al más mínimo detalle, el juego es rápido y adictivo y, en total (contando los secretos) hay bastantes personajes. Lo único que se le puede echar en falta son más modos de juego, pero en general es una pasada. Si quieres un buen, duro y violento juego de lucha, cómpratelo. No te decepcionará.

Diego Gonzalvo Blasco, Zaragoza





KILLER INSTINCT GOLD

Killer Instinct Gold me parece un juego impresionante. Hay modos de juegos para dar y tomar, cuenta con unos escenarios impecables, infinidad de movimientos y una jugabilidad intachable que hacen que sea uno de mis 10 juegos favoritos para mi N64. Además, es muy espectacular, y el modo para dos jugadores es soberbio. ¿Quieres más? Pues haz un Fatality y alucinarás. Yo creo que está un poco desprestigiado y para mí se merece más nota. Por eso le doy un...

Mendigoron






¡DESCUBRE LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE DONKEY KONG 64!
COMO...
pintar la mona en
DONKEY KONG 64
Reúne a la familia Kong, colecciona bananas doradas, conduce una vagoneta de mina, participa en una carrera de scalextric y juega con la versión arcade original de Donkey Kong en nuestra súper guía de siete páginas.
INFORMACIÓN CLASIFICADA
¡Sección especial de trucos sobre DK64 a abrir sólo en caso de urgente necesidad!
DK64
DK64
DK64

¡Te vas a enterar!



Con el excepcional *Donkey Kong 64*, Rare forjó uno de los mejores juegos para N64 de todos los tiempos y de paso nos devolvió la fe en los juegos de plataformas. En este título tienes tal cúmulo de cosas por ver y hacer, que ya en los primeros minutos de juego tu aturdido cerebro querrá mandar todo a freír monas. Permítenos acudir al rescate de tu materia gris guiándote por las 50 primeras bananas doradas del juego.

ENTRENAMIENTO MONESCO

Necesitarás dominar unas cuantas técnicas símicas...

AGARRAR

Al contrario de *Banjo-Kazzoie*, los objetos de *Donkey Kong 64*, una vez en tu poder, se quedan en tus bolsillos para siempre, por lo que no tiene ningún sentido que dejes «para más tarde» la recolección de bananas y monedas. Pilla todo cuanto esté a tu alcance y otea el horizonte en busca de globos banana, ya que éstos a menudo pueden escapársete en la perspectiva por defecto.

AGREDIR

El juego de Rare cuenta con algunos de los malos más malvados en la historia de los plataformas. La técnica de correr y rodar (adelante y B) te servirá la mayoría de las veces; pero a los contrarios más duros, en especial los irritantes (y rápidos) cocodrilos, es mejor reservarles el derecho a las granadas naranja. No ahueques el ala, pues casi todos los malos corren mucho más rápido que tú.



TRANSPORTARSE

No tengas miedo a utilizar los Portales Banana de teletransporte, están ahí para ahorrarte el recorrer mil veces el mismo terreno; además, te ayudan a llegar más rápidamente a Barriles Kong, en áreas en las que es necesario el cambio de personaje. También es posible ahorrar tiempo si caminas por arena caliente, puesto que después de pisarla podrás utilizar la invencibilidad que ganas.



HACER TRAMPAS

Si estás a punto de acabar la munición o cocos de cristal, pero no te sientes con ánimos para empezar una excursión recolectora, graba el juego y reinicia la máquina. Después de la pantalla de introducción y la secuencia de rap, entrarás de nuevo en el juego, aunque esta vez tendrás un amplio surtido de cocos, munición y melones a tu disposición.



ISLAS DK

Bananas: 6

1 No te costará encontrar la primera banana. Está justo antes de la entrada a Jungla Jocosa. ¡Más fácil, imposible!



2 Después de visitar Fábrica Frenética, sírvete de Chunky para trasladar la primera roca gigante al interior de la Jungla Jocosa. La baldosa bajo la roca es de Lanky, quien se adjudicará una banana al sonar el trombón.



3 En el vestíbulo de Azteca Airado, Diddy puede hacer una Carga Champy contra los dos gongs pequeños y una aparición en barril. Utiliza el movimiento Monocóptero de Tiny para atravesarlo y obtener una banana.



4 Una banana espera a Donkey a la entrada de Fábrica Frenética. Tira de la palanca, sube de un brinco al piso de arriba y toca los bongos.

5 Echa un vistazo detrás de la guarida de K. Lumsy; hay un interruptor de uvas que Lanky puede accionar y el cual le abrirá una puerta para una banana



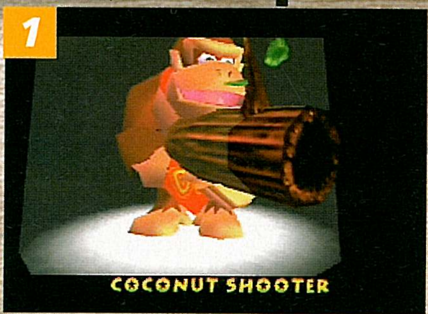
6 Cuesta arriba, después de la puerta de acceso a Azteca Airado, hay dos rocas. Mientras Chunky mueve la segunda, tú puedes aprovechar para tocar el triángulo de la baldosa que aparece. La banana será tuya.

JUNGLA JOCOSA

Bananas: 8

¿Acabas de empezar?

1 Primer trabajo: consigue un arma. Trepa por la liana gruesa y suelta la pasta en la tienda de Funky. (Había un montón de monedas en la entrada del nivel).



2 Con la ayuda de las lianas, cruza el lago y salta al interior del barril que hay en la otra orilla; con eso, te habrás ganado la primera banana.





3 Dispara a los tres interruptores para rescatar al pequeño Diddy; los dos primeros están situados a un lado y otro del nivel, y el tercero (al que puedes apuntar desde la plataforma de Funky) está encima de la puerta de agua.

¿Tienes ya a Diddy?

1 Para poder abrir las tres puertas, tendrás que recoger la banana que Diddy se olvida. La puerta de en medio te conduce hasta Cranky, quien a regañadientes te entregará la poción para el Barril Volador (la guita que necesitas está detrás de la puerta del interruptor de coco).

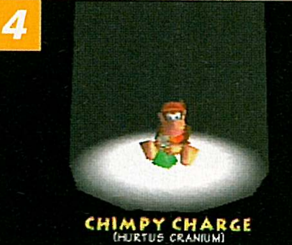




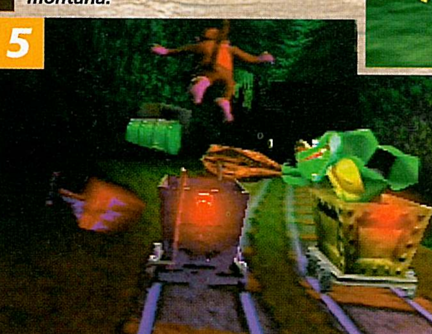
2 Ya de vuelta al área principal, súbete al árbol que hay junto a la roca gigante y deslízate por las lianas para encontrar una Chapa Donkey. Actívala para jugar Barriles Explosivos, que te servirá para conseguir una banana.

3 Cámbiate a Diddy en el Barril Kong y compra las Cacahuetolas a Funky (hay tres relucientes monedas bajo el agua, cerca de la liana). En las cuevas delante de la entrada principal, dos interruptores te encaminarán a una banana.

4 Cranky te dará a beber una poción de Carga Champy previo pago de tres monedas, que se supone ya habrás recogido en las cuevas.



5 El interruptor en la montaña del piso superior te abre una nueva puerta. Pasa, sube las cajas, y después dispara al interruptor del muro al fondo. La nueva plataforma te llevará a un interruptor «de sacudida», que lo que hace es crear una banana en la cima de la montaña.



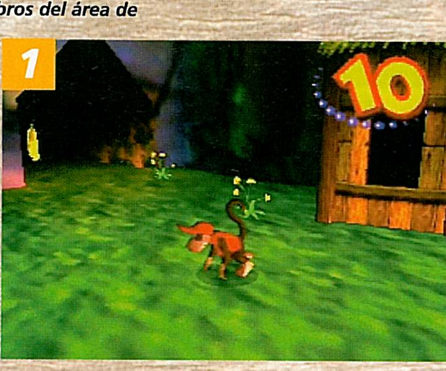
6 Más adelante, ejecuta la Carga Champy para poder atravesar la puerta pequeña, después golpea con la cabeza el interruptor «Lo» para que las cintas transportadoras vayan más lentas. Practica la Sacudida Simia para abrir la otra puerta, y después súbete a una vagoneta para darte un paseíto de vértigo y conseguir una banana.

7 En el área de Cranky, el interruptor de coco abre una Caja de Animales, lo que te permite meterte en la piel de Rambi. Sírvete de él para demoler las chozas, y después trota fuera para pisotear la puerta Rambi.



¿Has utilizado ya a Rambi?

1 Los escombros del área de Cranky dejarán al descubierto un interruptor para que Kong lo accione; hazlo y encontrarás una banana cerca de la entrada del nivel.





2 Hay un interruptor para Diddy en el área de Cranky. Acciónalo y empezarás una carrera con una banana como premio. Súbete de un salto al Portal Banana 4, nada hasta la liana gruesa y trepa hasta la cabaña de Funky para agarrar el codiciado fruto. ¡Rápido!

¡JEFE!

El Armadillo de Jungla Jocosa no es tan fiero como lo pintan. Corre en un ángulo muy abierto para sortearlo mientras rueda sobre sí mismo; corretea en zigzag para esquivar sus misiles; y después, agarra el barril y tíraselo en todos los morros mientras se ríe. Tres disparos y se acabó. ¡Así de sencillo!





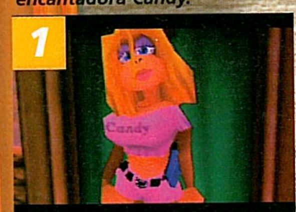
△ Ten cuidado con las explosiones de tus propios barriles.

AZTECA AIRADO

Bananas: 16

¿Acabas de empezar?

1 Ayuda a Diddy en su carrera como guitarrista; pilla las cinco monedas que hay en las proximidades del templo y llévaselas a la encantadora Candy.





2 Ha llegado la hora de rescatar a Tiny. Dispara al interruptor de cacahuete para poder entrar en el templo, después acciona el interruptor que hay en su interior para crear una nueva serie de plataformas. Súbete a ellas, dispara al interruptor del muro de enfrente y cruza de puntillas.

3 Un solo de guitarra con el hacha de Diddy en la chapa de Guitarra abrirán el acceso a la piscina de debajo. Sumérgete en ella, nada hasta la intersección, utiliza una Carga Champy contra el interruptor y cabecea los interruptores K-O-N-G en el orden correcto. Tiny quedará libre, y tu recompensa será una banana.



4 Una vez fuera, trepa el árbol que hay en la isla del centro y deslízate con la liana hasta la jaula del camello. Unos acordes más de guitarra y la puerta de piedra se abrirá.

¿Has abierto ya la puerta de piedra?

1 Crúzala corriendo y gira a la derecha; allí encontrarás a Cranky. Deberías de tener suficientes monedas para comprarle el Barril Volador.



4 Cambia a Donkey (utiliza el Portal Banana 3 para llegar al Barril Kong junto a Cranky) y después activa la chapa Donkey con la cara de camello que hay al exterior del templo. El mamífero jorobado quedará libre.



7 Aquí mismo, acciona el interruptor de la sala al lado de la baldosa de bongos. Compra Súper Kong a Cranky, utiliza el barril de Donkey que hay cerca de la tienda de Funky y gana una banana después de introducirte en el túnel y jugar a Fisgón Fino.

2 Más adelante en el pasillo, se extiende una nueva área. Dirígete hacia el edificio pequeño de la izquierda y Carga contra los gongs; así, descubrirás otra banana. Necesitarás los barriles propulsados por cohetes para alcanzarla.

3 Más travesuras con barriles voladores: vuela a través del anillo dorado del centro del área tres veces; entonces, sigue a tu nuevo amigo alado hasta una nueva banana.

5 Recoge la banana que el camello olvidó recoger y aprovecha que estás en este área para comprar la batería a Candy (te aguardan algunas monedas en la cueva cerca de Cranky si andas escaso de dinero).

6 El turno de Lanky. Como Donkey, dispara al interruptor que hay encima de la puerta del camello y entra. Aporrea los bongos de la baldosa situada en la esquina de la derecha; después, nada por la piscina para encontrar a Lanky, además de una banana.



¿Has rescatado ya a Tiny?

1 Como Tiny, compra todo lo necesario a Funky y Candy, y engulle la poción Mini Mona de Cranky. ¿Necesitas monedas? Busca en los túneles de las cuevas, frente a la tienda de Funky, el cercano Portal Banana 5 y en la isla del principio.

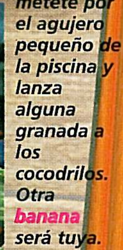
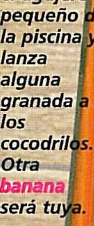




2 ¿Recuerdas los cuatro gongs que Diddy cabeceó? Introdúcete en el barril que hay cerca para poder encoger a Tiny; después, usa la baldosa de música y jugarás el minijuego de Carrera de Escarabajos. El premio por la victoria es una banana.

3 Dispara al interruptor de plumas que hay detrás de la puerta de camello del templo y conseguirás entrar. Una vez dentro, el barril te permite introducirte en el túnel pequeño: da una patada a los interruptores y cruza la lava de un salto. Conseguirás una banana.

4 Busca un interruptor de plumas en las paredes del templo cerca de Candy. Salta dentro del barril que encontrarás en el interior del templo, métete por el agujero pequeño de la piscina y lanza alguna granada a los cocodrilos. Otra banana será tuya.

¿Has rescatado ya a Lanky?

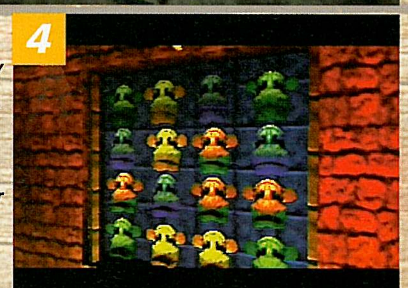
1 Convertido en Lanky, compra el Orangunpino a Cranky, la pistola a Funky y el instrumento musical a Candy. Encontrarás un excedente de monedas frente a las respectivas cabañas.



2 Dispara al interruptor de uvas del templo donde Tiny estuvo presa, sumérgete en la piscina y nada hacia delante. Golpea el interruptor y un pájaro hará acto de presencia, atácale hasta que suelte la banana.

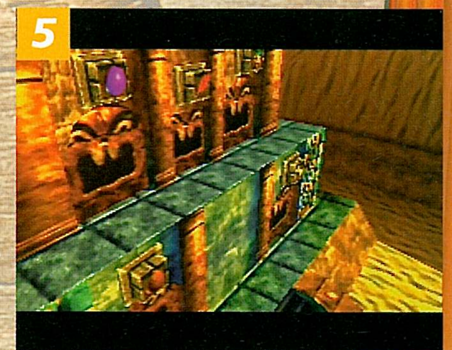


3 Entra en el templo que sirvió de cautiverio a Lanky (hay un interruptor a la izquierda), y haz sonar el trombón de la baldosa de música. Haciendo el Orangunpino, sube por las estatuas y podrás jugar a Bichazo Batakazo, además de ganar una banana.



4 En el mismo templo, dispara al interruptor de uvas del final de la sala. Podrás conseguir una banana si disparas a las estatuas que van apareciendo y que has de relacionar con ruidos groseros.

5 Utiliza a Diddy para propulsarte hasta lo alto del otro templo, da una patada al interruptor y después dispara cacahuetes a la cacho boca de las estatuas. Descubrirás cinco interruptores escondidos por el edificio.



¿Has alimentado ya a las estauas?

1 Como Donkey, dispara al interruptor de coco del primer piso del templo y recorre el interior. La ruta para conseguir la banana es hacia la izquierda primero y luego hacia la derecha.





2 El interruptor de Diddy también se encuentra en el primer piso. Busca la banana, yendo hacia la izquierda y luego hacia la derecha.

3 Lanky podrá espachurrar el interruptor de uvas del primer piso del templo. En la primera intersección no importa el camino que escojas, pero luego habrás de ir hacia la derecha para poder jugar al minijuego de Bichazo Batakazo y para conseguir una banana.



4 Como Tiny, dispara una pluma al interruptor del segundo piso del templo. Para encontrar la banana, corre en cualquier dirección y luego ve por la izquierda.

¡JEFA!

Parece aterradora, pero la luciérnaga gigante es, lamentablemente, una bestia muy débil. Corre rápido en zigzag para evitar las bolas de fuego; después, agarra el barril y lánzaselo al ombligo mientras apunta su trémulo dedo hacia ti. De nuevo, bastarán tres disparos para que todo acabe.



△ No te asustes las balas de fuego son inofensivas cuando tocan el suelo.



◁ Tres golpes y dile adiós... hasta el nivel seis...

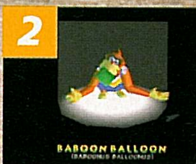
FÁBRICA FRENÉTICA

Bananas: 20

¿Acabas de empezar?

1 No podrás ir a ningún sitio rápidamente a menos que machaques el interruptor azul que tienes delante mismo, el cual abre un hueco vertical en el túnel situado más a la izquierda.





2 Sigue por los túneles hasta que llegues a una gran sala con un Portal de Traff y Scoff. Como Lanky, súbete a las cajas (de paso puedes ir recogiendo monedas) y compra el Globo Babuino a Cranky. Por las molestias, recibirás la Súper Sacudida Simia.

3 Ahora puedes realizar el Orangunpino para subir el conducto de la sala principal, dar una patada al interruptor y rescatar a Chunky. Toma la banana.



4 Tiny también tiene una banana para ella. Cruza la puerta junto al Portal de Traff y Scoff, escala el poste y gira a la izquierda en la intersección. Con el barril podrás subir las cajas y entrar en un túnel pequeño.

¿Has rescatado ya a Chunky?

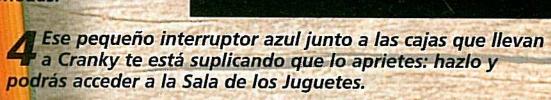
1 Como el mono de brazos largos, compra los movimientos de Chunky y Puñetazo Primate a Cranky. Necesitarás un montón de monedas; búscalas cerca del Portal Banana 1 y el túnel que conduce al piso de arriba.



2 Sírvete del Puñetazo Primate para abrir la rejilla próxima a la prisión de Chunky, usa la Sacudida Simia para la caja y el interruptor, y después el Puñetazo para el panel del muro. Salta por las plataformas para obtener una banana.



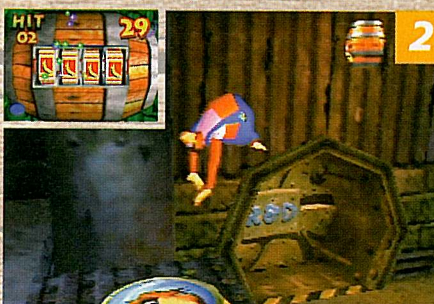
3 Un minijuego, Sisa Sigilosa, te espera en el pasillo cerca de la máquina recreativa de DK. Abre de un puñetazo la rejilla para poder jugar con la máquina y ganar una banana. Recoge esas tres monedas.



4 Ese pequeño interruptor azul junto a las cajas que llevan a Cranky te está suplicando que lo aprietes: hazlo y podrás acceder a la Sala de los Juguetes.

¿Has encontrado ya la sala de los juguetes?

1 Adquiere el Salto Simiesco de Diddy que te ofrece Cranky (encuentra algunas monedas cerca de la sala de Snide al otro lado del pasillo); utiliza la chapa que hay cerca de los ladrillos para saltar arriba y poder jugar una partida de Camino Crítico. ¿El premio? Una banana.



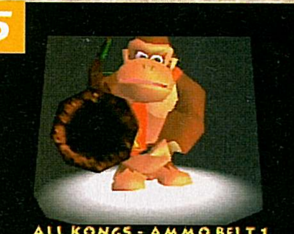
2 La chapa de Lanky situada en el segundo piso de la Sala de los Juguetes le hincha de aire, con lo que puede flotar hasta el juego Barril Bandido y recoger una banana.

3 Utiliza el barril de Tiny para pasar corriendo la abertura del túnel miniatura. Si ganas el juego de la rueda de objetos del final, obtendrás una banana.

4 Como Donkey, súbete al bloque elevado a la derecha de la entrada, después hunde los demás bloques siguiendo el orden numérico y conseguirás una banana.



5 Cámbiate a un simio que tenga por lo menos tres monedas y compra la cartuchera a Funky (está por el pasillo del noroeste). Compra el piñazoka a Chunky ya que estás aquí y visita a Candy para que te venda el poderoso ataque triangular. Atraviesa corriendo la puerta metálica de la Sala de los Juguetes que te lleva directo al área de Investigación y Desarrollo.



¿Has encontrado ya el área I + D?

1 Después de pasar la puerta del piso inferior, encontrarás otro barril de Tiny. Actívalo, cruza a toda velocidad la pequeña puerta que pone Rare y participa en una alocada carrera de Scalextric. Ganarás una banana.

2 Lanky puede tocar su trombón en la chapa de música del piso inferior. Date una vuelta y gana una banana jugando al "Simon" con kremlings que eructan.



3 En el primer piso (sube la fina escalera de madera), hay una chapa de música para Diddy. Golpea con el codo las teclas que corresponden a los colores de las puertas; después, bombardea los juguetes con tus naranjas y cacahuetes infinitos y obtendrás una banana.

4 Utiliza al bueno de Chunky y su Puñetazo Primate para abrir la puerta del segundo piso. Rompe los juguetes pequeños, métete en el barril y hunde tu puño en el estómago del robot con pinta de Transformer. Una banana será tu recompensa.





5 Como Diddy, déjate caer por el agujero de la puerta del primer piso y ejecuta la Sacudida Simia contra el interruptor. Un par de lianas después, le llega el turno a Castor Cretino y a otra banana.

6 Baja por el mismo agujero que Donkey y dispara al interruptor de coco. Dentro de la cabaña, si tiras de la palanca ganarás seguro una banana y podrás activar la máquina gigante.

¿Has activado ya la máquina grande?

1 La puerta recién abierta en la máquina conduce a una sección para Donkey. Salta dentro del barril de invencibilidad y corre por las cintas transportadoras hasta alcanzar una banana.



2 Golpea la chapa de Chunky situada en el piso inferior y sube hacia los ascensores, dando vueltas por cilindros y pasando de plataforma en plataforma, para conseguir la banana que hay en lo alto. Por el camino, intenta dar toquecitos al Portal Banana 4, pues éste te sirve para ganar tiempo.

3 Diddy tiene un interruptor en el piso inferior. Acciónalo para poder ver la banana de la plataforma que viene después de los cilindros que dan vueltas.

4 El interruptor de Lanky te lleva hasta una banana en un lugar muy parecido, pero este simio no puede trepar por los transportadores. Así que utiliza las plataformas que hay cerca del Portal de Traff y Scoff y reserva el Orangunpino para el tramo final, formado por un tubo muy empinado.



5 Compra el movimiento Monocóptero a Cranky antes de patalear el interruptor de Tiny. La pequeña necesita utilizar su pelo helicóptero para flotar hasta el minijuego Kong Kabezaloka y poder así ganar una banana.

¿Quieres jugar la versión arcade de DK?

1 Como Donkey Kong, activa la chapa Donkey situada en el centro de la prisión de Chunky y echa una partidita en Barriles Explosivos. Junto a la máquina de DK aparecerá una palanca.



2 Reúne las monedas suficientes para comprar la poción para el Agarre Gorila a Cranky. Después de bebértela, pasa por la puerta próxima al Portal de Traff y Scoff y gira a la izquierda al llegar a la intersección.





3 La recompensa que te aguarda tras completar una vez DK es –cómo no– una banana, pero vale la pena pagar al loro para jugarlo otra vez: la Moneda Nintendo que ganas te será de vital importancia más adelante.

¡JEFE!

El jefe de Tiny, un inmenso monigote con aire punk, es más bien duro de pelar. Ejecuta el Monocóptero para ir de plataforma en plataforma mientras él va saltando por ahí. Cuando se pare, aparecerán dos interruptores: pega una sacudida al de la plataforma cuyo color coincida con la del muñeco. Después de un rato, se volverá invisible pero el rastro reluciente que deja le delata. Cinco disparos y al muñeco no se le volverá a ver el pelo.



◁ ¡Juguetes que no pasan el control de calidad! ¿No se parece un poco a The Raggy Dolls? Quizá sea incluso más aterrador.

No te preocupes por la cámara y mira dónde pisas: la altura es de vértigo. ▷



CONTINUARÁ

El mes que viene te revelaremos aún más trucos. M64/27 te contará cómo localizar todas las Hadas Banana, jugar las ocho Arenas de Batalla, recabar todos los planos y encontrar incluso más bananas doradas. Será la única e imprescindible guía de Donkey Kong 64.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



8 Análisis de Olympic Hockey '98. Trucos para World Cup '98, Forsaken, Quake 64. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de Banjo-Kazooie, All Star Baseball y Robotron X. Trucos para Yoshi's Story, Quake 64 y WCW VS NOW.
10 Análisis de F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible y WWF Warzone. Guía completa de Banjo-Kazooie.
11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población..Código postal:....................

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑ 14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑ 24❑ 25❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

¿PROBLEMAS?

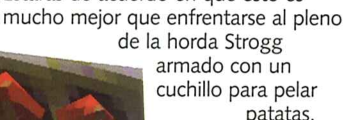
Has empezado el año lleno de buenos propósitos: ayudarás a tu madre a poner la mesa, ordenarás cada día tu cuarto, dejarás ganar a tu abuelo en los pulsos, no harás trampa en los juegos... Vaya, vaya. ¿Estás seguro de que vas a leer estas páginas de trucos sólo por su valor literario y filosófico? No, no, claro que te creemos. Si tú lo dices...



AL RESCATE

Acechas por corredores oscuros, te arrastras por los desagües, disparas contra las bestias semimecánicas que merodean por el edificio.

¿Todo esto te suena de algo? Si has jugado a *Quake II*, tiene que sonarte. Este mes nos hemos liado la manta a la cabeza y te hemos preparado una lista de todos los secretos que se encuentran en los distintos niveles. Estarás de acuerdo en que esto es mucho mejor que enfrentarse al pleno de la horda Strogg armado con un cuchillo para pelar patatas.



Quake II

¡REVELAMOS TODOS SUS SECRETOS!



STROGG OUTPOST
Caja de cartuchos: Bajo el agua, tras pasar la primera puerta.
Invisibilidad: Sobre la segunda puerta.
Súper Escopeta: Tras utilizar el ascensor, dispara a los toneles que se encuentran en la habitación grande, detrás de la escalerilla.
Adrenalina: Dispara al interruptor que verás sobre la puerta en la primera habitación que se encuentra después del ascensor.

CENTRAL COMPLEX STAGE
Traje de Combate: (Misión 2) Sobre una repisa del rincón izquierdo de la primera habitación.
Adrenalina: (Misión 3) Entra en la habitación donde se hallan las Cargas Explosivas y dispara al tonel de la esquina.
Amplificador de Energía: (Misión 4) Sobre la repisa, en la habitación de la Terminal de Seguridad.



INTELLIGENCE CENTRE
Chaqueta Blindada: (Misión 5) Al entrar en la segunda habitación, verás de inmediato un interruptor en el techo. Dispara contra él.
Paquete de Munición: (Misión 5) Tras pasar las barreras verdes, dispara a la "X" que se lee sobre las cajas apiladas. Así aparecerá un pasaje secreto.
Botiquines: (Misión 5) Entra en la habitación del Disco de Datos y dispara contra la grieta de la que saltan chispas en el rincón.



COMMUNICATIONS CENTRE
Mega Salud: (Misión 7) En el foso verde y radiactivo cercano al inicio.
Botiquines: (Misión 7) Dispara contra el interruptor rojo, en el techo alto que se encuentra inmediatamente después del inicio.
Silenciador: (Misión 7) Al llegar al patio, dispara al interruptor rojo que se encuentra al otro extremo de la escalera.

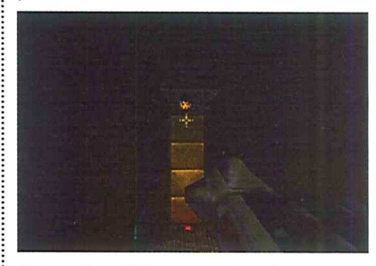
ORBITAL DEFENCE
Mega Salud: (Misión 9) Sigue el corredor desde el inicio del nivel hasta llegar al cruce en T. Vuélvete hacia la izquierda y dispara contra la parte agrietada del techo.
Amplificador de Energía: (Misión 10) Dispara contra el interruptor rojo del techo para dejar al descubierto la Adrenalina.
Lanzador de Cohetes: (Misión 10) Salta a la plataforma de lanzamiento abierta antes de que se cierre.



Traje de Combate: (Misión 11) Tras encontrar las Cargas Explosivas, toca la pequeña caja del rincón.

DOCKING STATION
Adrenalina: (Misión 12) Dispara contra el interruptor rojo, bajo el ascensor, al lado del primer punto de bajada de Carga Explosiva.
Cohetes: (Misión 12) Salta por la primera ventana roja del corredor que parte del segundo punto de bajada de Carga Explosiva.
Cohetes: (Misión 12) Al llegar a la zona de salida, dispara contra el interruptor rojo que verás tras las cajas.

STROGG FREIGHTER
Hiper bláster: Dispara al rectángulo blanco de la pared, detrás de la primera columna.



Adrenalina: Dispara contra el interruptor rojo que encontrarás en la sala de la Llave Azul, sobre el interruptor verde.

CARGO BAY
Traje de Combate: En un hueco, al extremo izquierdo de la primera cinta transportadora.

AL RESCATE

Invisibilidad: Cuando hayas dejado atrás la primera cinta transportadora, toca el interruptor verde de la pared.
Amplificador de Energía: Al disparar contra el interruptor rojo, dejarás un escondrijo al descubierto.



ZAXITE MINES
Traje de Combate: Bajo el agua, en el centro de la Sala de Control.



STORAGE FACILITY
BFG 10k: (Misión 18) Oculto en un montón de cajas, en la habitación de la Pistola Láser.

ORGANIC STORAGE
Escudo de Energía: (Misión 19) Tras pasar por la primera habitación llena de cajas, dispara a la pared izquierda de la sala siguiente.
Armadura: (Misión 20) En la última habitación, trepa sobre las cajas y salta al otro lado.

PROCESSING CENTRE
Mega Salud: Al entrar en la primera habitación, dispara contra el interruptor rojo del techo y salta sobre las cajas bajadas.

Traje de Combate: Dispara al interruptor rojo que verás tras las cajas, en el foso, tras la segunda cinta transportadora.
Amplificador de Energía: Dispara a la reja del techo, en el hueco de la izquierda, tras pasar por la puerta de la llave amarilla.



GEOTHERMAL STATION
Amplificador de Energía: (Misión 20B) En la esquina que verás después de la primera puerta, tras pasar por la lava.
Armadura: (Misión 21) En la repisa de la habitación donde se encuentran los cilindros y el engranaje giratorio.

DETENTION CENTRE
Invisibilidad: Dispara contra la grieta del techo de la que salen chispas, en el hueco de la primera escalera.
Cohetes: Dispara al interruptor rojo del techo de la primera habitación que se encuentra después de la gran jaula.
Amplificador de Energía: Nada hasta el nicho sumergido en el agua, después de pasar por la habitación del cerrojo eléctrico.

RESEARCH LAB
Traje de Combate: (Misión 24) Dispara contra el respiradero





agrietado que se encuentra al final del corredor, sobre el ascensor.
Adrenalina: (Misión 25A) Dispara contra el interruptor rojo donde aparecía el Ícaro al final de la Misión 24.
Amplificador de Energía: (Misión 25A) Dispara al interruptor rojo de la sala de ordenadores, cerca de la salida.

BIO-WASTE TREATMENT
Amplificador de Energía: (Misión 25B) Bajo el agua, en la esquina de la segunda sala grande.
Adrenalina: (Misión 25B) Oculto tras una cañería, después del primer ascensor.
Munición, Salud: (Misión 26) Dispara al interruptor que se encuentra en el segundo nivel, detrás de la escalerilla.

CONDUCTOS DE ACCESO
Adrenalina: (Misión 28) Dispara al interruptor rojo del techo, sobre la caja de la escalera, y podrás subir hasta el hueco.
Amplificador de Energía: (Misión 28) Dispara contra el interruptor rojo del hueco, cerca de la entrada a la sala de bombeo.
Adrenalina: (Misión 28) Dispara al interruptor rojo de la sala de combate.

DESCENSO HASTA EL CENTRO
Amplificador de Energía: En un hueco, junto al primer ascensor.
Mega Salud: En una repisa, sobre la entrada, en la habitación con el ascensor "X".

COMMAND CORE
Escudo de Poder: En una habitación, debajo del ascensor.

Truco Clásico

WCW Nitro

DESTAPA UN GRUPO DE LUCHADORES
Pulsa R, L, C-derecha, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Después, destaca a un luchador en la pantalla de selección de personajes y pulsa C-izquierda, C-derecha, L, R, C-izquierda, C-derecha, L, R, Z. Se destaparán los tres luchadores escondidos relacionados con ese luchador.

DESTAPAR TODOS LOS LUCHADORES
Pulsa C-derecha (x4), C-izquierda (x4), R (x4), L (x4) y Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Los 48 luchadores bonus estarán disponibles para la selección.

MÁS RINGS
Pulsa C-izquierda, L, C-derecha, R, C-izquierda, L, C-derecha, R y Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Ahora también podrás seleccionar los rings Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychedelic, Disco, Jungle, 1984, Quark y Texas.

AL RESCATE

Duke Nukem: Zero Hour

TODOS LOS TRUCOS
Cuando "Press Start" parpadee en la pantalla, pulsa C-izquierda, Izquierda, Arriba, C-derecha, R, R, C-abajo, L, C-arriba, Arriba, Derecha, C-derecha, Start.

TODAS LAS ARMAS Y MUNICIÓN
En el menú principal, pulsa A, B, A, C-arriba, C-abajo, L, A.

VIDAS INFINITAS
En la pantalla de título, pulsa C-derecha, C-izquierda, R, R, L, L, L, Izquierda, Derecha.

RECUPERA SALUD
Quédate junto a una boca de incendios abierta y pulsa A para aprovisionarte de salud.





NIVEL TITÁNICO
Para poder acceder al nivel "Going Down", encuentra las piezas de la máquina del tiempo antes de entrar en "The Rack". Un segundo portal de salida aparecerá en una sala cerca de la primera.

NIVEL MUNDO HÚMEDO
Para acceder a "Wetworld", encuentra los raíles que hay en el Nivel 3 y salta al agua desde el tejado próximo. Ve nadando hasta la plataforma flotante y encontrarás la salida del nivel.

MODO CABEZONES
Rescata a todos los bebés en "Liberty or Death" y los malos tendrán cabezas como melones.

MODO PISTOLA GRANDE
Acaba con todos los enemigos en "Nuclear Winter" y tendrás armas de mayor tamaño.

GRÁFICOS PLANOS
Encuentra todos los secretos de "Wet World" y los gráficos se verán planos y apagados.

PIEL DE HIELO
Encuentra todos los bebés en "Fallout" para que los personajes tengan una cara resplandeciente.

TRUCO CLIMATOLÓGICO
Descubre todos los secretos de "Under Siege" para poder desbloquear el truco climatológico.

ZOMBIS A REACCIÓN
Localiza a todos los bebés en "Dry Town" y podrás crear zombis veloces como el viento.

MUNICIÓN A TOPE
Puedes ganar munición para tus armas a tope y a todas horas si haces lo siguiente: mata a todo el mundo en "Jailbreak", "Probing The Depths", "Whitechapel Killings", "Hydrogen Bomb" y "The Brothers Nukem". Rescata a los pimpollos en "Up Ship Creek", "Fort Roswell, "Going Down" y "Alien Mothership". Descubre todos los secretos en "Dawn Of The Duke" y "The Rack".

MODO EN PRIMERA PERSONA/ MODO DE ACCIÓN
Gana la partida para ganar estos dos trucos. En el modo de acción todos los malos caerán redondos al suelo al primer impacto.

Tonic Trouble

MOVIMIENTOS EXTRA
Cuando te topes con el Científico, súbete al champiñón y mírale de frente. Después pulsa R, R, Arriba, Abajo, Arriba en el D-pad, Abajo en el D-pad, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Start. Al cabo de un rato el científico gritará: "¡Los ítems son todos tuyos!", por lo que conseguirás todos los movimientos extra de Ed.



Hybrid Heaven



JUEGA COMO ALIEN
Teclea L, R, L, R y Z en la pantalla de título. Podrás jugar como el tipo extraterrestre.

SÉ EL PRESIDENTE WELLER
Introduce L, R, L, R y Start en la pantalla de título. El distinguido Presidente se pondrá a tu entera disposición.

AL RESCATE

Command & Conquer



CONSTRUYE RÁPIDAMENTE
Selecciona una unidad, pulsa A y después mantén apretados Z y A. Con este truco habrás copiado una unidad, sin tener que utilizar la barra de herramientas.

HELICÓPTERO DE ATAQUE NOD
Juega en el bando de NOD y espera a que la GDI se apodere de tecnología Orca; después roba una pista de aterrizaje GDI con un ingeniero. A partir de ahora, podrás construir Helicópteros de Ataque Nod y Orcas.

ARMAS NOD DORADAS
Juega a favor de la GDI y roba una pista de aterrizaje NOD. Tus ingenieros construirán armas NOD bañadas en oro.

ORCA BARATO
Construye una pista de aterrizaje para helicópteros y acto seguido, destrúyela. Seguirás teniendo el Helicóptero Orca, pero te ahorrarás 450 créditos.

FURGÓN BARATO
Construye una Refinería Tiberium, después véndela. Ganarás 1.000 créditos y un furgón para transportar minerales, con lo que te ahorras 200 créditos.

AVISTAMIENTO DE OVNI
Sé el aliado de la GDI en el nivel 6, consigue el Ataque Aéreo y ordena un bombardeo en la parte inferior izquierda del mapa. Mientras las bombas caen, verás un OVNI sobrevolando el claro.

DINERO SIN DUEÑO
Envía tropas a un pueblo lleno de civiles para que hagan estallar la iglesia. Entre los cascotes, los soldados encontrarán una bolsa con 2.000 $.

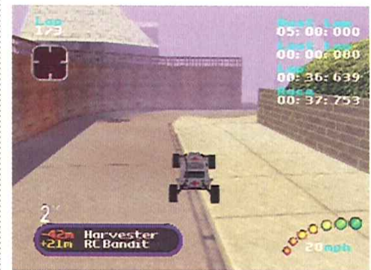
VENDE SOLDADOS
Sitúa algunos soldados cerca o en el interior de edificios a punto de venderse. Los soldados entrarán dentro del lote.

VENDE VEHÍCULOS
Si quieres prescindir de un vehículo, llévalo a la Planta de Reparación e intenta venderlo. El vehículo desaparecerá y tú te habrás sacado un dinerito.

ROBA HARVESTERS
Captura una refinería enemiga en el momento que un harvester ingresa dinero y conseguirás robar el harvester.

Re-Volt





TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS
Pulsa B, A, Z, Z, A, B, L, A y cualquier botón C en la pantalla de password.

PISTAS INVERTIDAS
En el modo contrarreloj, pulveriza los tiempos de cada carrera en cada pista para poder desbloquear los circuitos del revés.

PISTAS REFLEJADAS
En el modo contrarreloj, supera todas las carreras al revés de una pista para poder desbloquear los circuitos espejo.

PISTAS REFLEJADAS-INVERTIDAS
Compite en estos circuitos después de ganar todas las carreras espejo de una pista en el modo contrarreloj.

Truco clásico 1080° Snowboarding

Esta blanca maravilla, del mismo equipo de desarrollo que creó el fantástico Wave Race, se vende dentro de la colección Player's Choice. Aquí tienes unos cuantos trucos para cuando te sientas un poco agobiado.

SALIDA RÁPIDA
Durante la cuenta atrás de la salida, empuja hacia arriba el stick analógico justo en el momento que el "1" desaparece y saldrás embalado. El truco de empujar el stick analógico también te servirá para levantarte más rápido del suelo si durante la carrera caes.

CUALQUIER PIRUETA
Escoge una pirueta sencilla en el modo de entrenamiento de Half Pipe; después, empuja C-derecha justo antes de tocar el suelo, escoge otra pirueta y pulsa A. El juego creerá que has conseguido realizar la acrobacia más difícil.

OBSERVA TU FANTASMA
Crea un fantasma en el modo Trick Attack, después mira la demo. Cuando Kensuke Kimachi haya acabado, tu fantasma aparecerá.

REPETICIÓN RAPERA
Después de acabar el modo Half Pipe, selecciona Repetición (View Replay). Puedes hacerla más ruidosa, moviendo el stick analógico en cualquier dirección.



Sí, está muy bien eso de jugar limpio y ser honesto, e ir siempre con la verdad por delante y bla, bla, bla. Pero si lo que quieres es cubrirte de gloria y humillar a tus amigos, cambia esos ridículos escrúpulos por estos fantásticos trucos.

AL RESCATE

Mario Golf

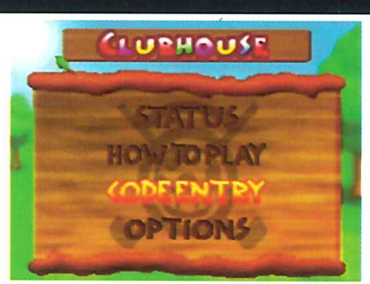
TODOS LOS PALOS EN SUS RANURAS
Si te haces con las tres estrellas en las ranuras, podrás elegir ente todos los palos.

CAMBIA DE TRAJE
Si al elegir personaje mantienes pulsado uno de los botones C, cambiará de traje.



PANTALLA DE ENTRADA DE CÓDIGO
Para acceder a la pantalla de contraseñas, tienes que elegir el menú OPCIONES en el menú principal, mantener pulsado Z y marcar R y A. En la siguiente pantalla aparecerá una opción de ENTRADA DE CÓDIGO.

CARRERA MARIO STAR
Si quieres acceder a la carrera



Mario Star, tienes que obtener 2.200 puntos después de destapar las cuatro primeras carreras.

GRAN TORNEO NINTENDO
Si quieres acceder al Nintendo Power Tournament, mantén R, Z y A en la opción instalaciones. Así llegarás a la pantalla de códigos. Entonces tienes que introducir KPXWN9N3. Esto te llevará a un torneo en Toad Highlands. Una vez hayas terminado el torneo, recibirás una contraseña.

LANZAMIENTO CON LA IZQUIERDA
Si quieres un jugador zurdo, pulsa los botones Z o L a la vez que eliges personaje.

REINICIA UN HOYO
Deja el juego en pausa cuando juegues con el hoyo que te gustaría volver a empezar. Elige "Guardar" para guardar el juego. Entonces pasa a "Continuar" para proseguir con el lanzamiento desde la salida donde te encontrabas.

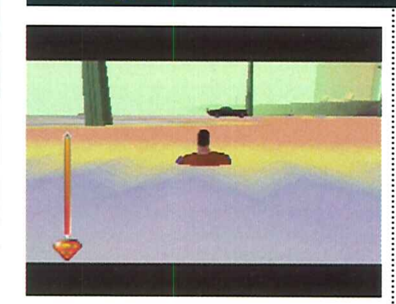
BURLAS Y CUMPLIDOS
Aparte de pulsar los botones C para ordenar cuatro movimientos de burla distintos, también puedes recurrir a los del pad de control para efectuar otras cuatro burlas y cumplidos.

LANZAMIENTOS POTENTES INFINITOS
Si consigues un buen lanzamiento ("¡Nice shot!") al emplear un lanzamiento potente, el número de lanzamientos potentes no se agotará.

PERSONAJES EXTRA
• Metal Mario
Para jugar como Metal Mario, tienes que obtener las 108 medallas "uno bajo par" en el modo de Torneo.
• Donkey Kong
Para jugar como Donkey Kong, tienes que conseguir 30 estrellas en el Ring Mode, lo que significa que tienes que hacer pasar la pelota por la anilla y hacer par en 30 ocasiones.
• Maple
Si quieres jugar como Maple, tienes que ganar 50 medallas "uno bajo par" en el modo de Torneo. Sólo tiene un alcance de 245 yardas, pero efectúa lanzamientos siempre rectos.



Superman



HUNDE A SUPERMAN
Ve al modo de Práctica y pasa volando por todas las anillas, salvo la última. Luego, pulsa Z para aterrizar y pasa andando por la anilla. Superman se hundirá en el suelo.

LEXCORP: EL PUZZLE DE LUTHOR
Esto es lo que tienes que hacer si te encuentras atrapado en la escena en la que Luthor te pide que le deletrees su nombre. Primero tienes que mirar a las letras blancas que aparecen en el centro de la pantalla. Empieza por la letra que está blanca, y lo mismo en el panel de control. Cámbiala a L y pasa a la siguiente letra y conviértela en U. Este método te permitirá terminar en seguida el puzzle.

VISIÓN CALÓRICA
Destruye todas las sombras oscuras de Lexcorp. Cuando hayan desaparecido, mira tras la pequeña pared de piedra a la que están unidas las cuerdas de terciopelo rojo. Encontrarás visión calorífica y, si la recoges, podrás empezar a incendiar árboles.

COCHE FLOTANTE
En el primer nivel, acércate a la zona donde tienes que mover los coches para que no atropellen a los



transeúntes. Ambos coches se encuentran en la calle al mismo tiempo, pero sólo hay uno que verdaderamente trate de atropellar a las personas. Tienes un tiempo límite para ambos coches, pero, si quieres que uno de ellos flote, tienes que destruir el primero y tomar el segundo antes de que se acabe el primer límite temporal. Cuando se acabe el primer límite, se iniciará el segundo, y el coche escapará de tus manos y quedará flotando.

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

¿Las afecciones causadas por los videojuegos le originan algún leve malestar? El Dr. Vainilla devolverá la sonrisa a sus labios.

Distinguido Dr. Vainilla,
Estoy encallado en *Mario Party*, en el momento en el que hay que guiar el Slot Car Derby 2 en Mini-Game Island. No me veo capaz de derrotar a Toad. ¡Ayúdeme!
Benito Campo, Valencia



El Dr. Vainilla escribe, con aire ausente, usando un escritorio de madera de roble.
Te voy a dar dos consejos, Benito. En primer lugar, no pulses A hasta que la palabra "Go!" haya aparecido en pantalla. Si lo haces de otra manera, tu auto se pondrá a girar ridículamente sobre sí mismo. En segundo lugar, mantén el analógico tan adelante como puedas, a menos que los neumáticos empiecen a soltar humo. En tal caso, bastará con que sueltes el stick un momento y luego lo vuelvas a empujar. Cuando ese hongo chulapón se dé cuenta de lo que estás haciendo, ya lo habrás derrotado.

Querido doctor,
No puedo encontrar a nadie en *Zelda* que se quede con el pollo azul que me dieron. Lo he probado todo. Creo que el problema puede radicar en su anterior dueña, la dama pollo. Pero no estoy seguro. Le ruego me ayude, doctor.
Andrés Santacruz, Santander

Con un destello en la pupila, el Dr. Vainilla abre lentamente un cajón donde se lee: "Jeringas extra grande".
Te ayudaré con mucho gusto, Andrés. El pollo azul forma parte de la secuencia de intercambios que termina con la adquisición de la Espada de Biggoron. Aquí tienes una lista de los objetos y las personas con los que tienes que negociar.
Pollo Azul: *El muchacho que duerme en el Bosque Perdido.*
Seta Extraña: *La anciana que hallarás detrás de la tienda de pócimas de Pueblo Kakariko.*
Pócima: *La niñita del Bosque Perdido.*
Sierra del Cazador Furtivo: *El jefe del Carpintero, cerca de la tienda de Valle Gerudo.*



Espada Rota: *Biggoron, en lo alto de la Montaña de la Muerte.*
Prescripción: *El rey Zora en los Dominios de Zora.*
Eyeball Frog: *El profesor, a orillas del lago. Laboratorio en el lago Hylia.*
Gotas para los ojos: *Otra vez Biggoron.*

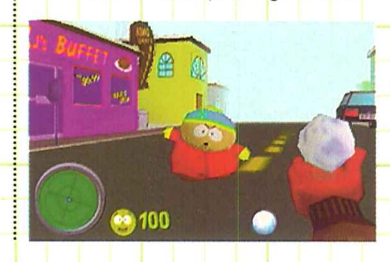
Estimado Dr. Vainilla,
Estaba jugando en el País del Hombre de Nieve, en *Super Mario 64*, y así de golpe el Gran Hombre de Nieve me quitó el sombrero. Salí del nivel y volví a entrar, y vi que uno de los hombres de nieve se había puesto mi sombrero. ¿Qué tengo que hacer para volver a tenerlo?
Jaime Rodrigo, Badajoz



El Dr. Vainilla entorna los ojos y se exclama en tono de desaprobación:
Venga, Jaime, que no es tan difícil. Sólo tienes que correr en círculo estrecho alrededor del hombre de nieve malo para liarle. Se fundirá en la nieve y el sombrero quedará en el suelo, y así lo podrás tomar. Dónde estaban los guantes de goma...

Dr. Vainilla,
Me está costando mucho trabajo derrotar al Ultra Mega Mega Man de *South Park*, Episodio 5/3. ¡Auxilio! ¿Me puede ayudar?
Carlo Cappalonga, Lanzaronte

El Dr. Vainilla se limpia una gotita de sangre de su bata almidonada y, hasta ahora, blanca.
Deja de chillar, Carlo... Yo sé cómo solucionar tu problema. La manera de derrotar a este jefe consiste en manejar hábilmente al Pollo Francotirador, así como los muñecos apestosos Terrance y Philip. Si los lanzas contra la cabeza y la espalda de Ultra Man, lo derrotarás en seguida. También conviene apretar el botón verde cuando se dirija al regenerador.



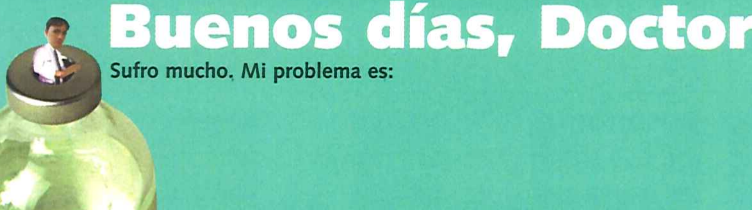
Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Cada vez que visitamos la tienda de videojuegos del barrio y contemplamos todos los juegos para la N64 de segunda mano amontonados en las cestas y abandonados, una lágrima resbala por nuestra mejilla. No tienen por qué sufrir ese destino. Gracias a nuestros retos "Game On", puedes prolongar la vida de tus juegos favoritos.

Gracias sobre todo a la dificultad de los retos que habéis estado enviando, lo vais a tener muy difícil para ganar la Medalla de Oro en las misiones de este mes. Os advertimos: N64 no acepta responsabilidades por ningún daño o perjuicio que podáis sufrir al enfrentaros a estos difíciles retos.

FIFA '99 — Partido de Entrenamiento





Le damos las gracias a Erik Amit Nordlie, de Noruega, por esta partida para cuatro jugadores. Tienes que entrar en un Partido de Entrenamiento con los porteros en "on". Entonces, inicias un ataque junto a un amigo, mientras los otros dos se sitúan en defensa. Tienes que empezar el partido y jugar de la manera normal durante cinco minutos, tratando siempre de meterle tantos goles como puedas al portero contrario e impedir que marquen contra ti. Por si aún no lo habías notado, te avisamos de que el árbitro ha desaparecido, por lo que puedes emplear con total impunidad los trucos más ilegales para acabar con tu oponente: hazle la zancadilla al guardameta mientras un compañero mete el balón en la portería vacía. Es divertido.

PUNTUACIÓN						
		25-0		20-0		15-0

GoldenEye 007 — El Presidente debe morir





Démosle las gracias a Felipe Gavaldà, de Mérida, por este magnífico reto para cuatro jugadores, basado en *Half Life Team Fortress* del PC. Tienes que jugar una partida Licencia para Matar de cinco minutos, con pistolas, en el nivel que prefieras (te recomendamos Facility). Tú juegas como el "Asesino", mientras que tus tres amigos actúan como el "Presidente" y sus dos guardaespaldas. Tú misión consiste en asesinar repetidas veces al Presidente, mientras los dos guardaespaldas invierten el máximo de esfuerzos en detenerte. El Presidente no puede emplear armas ni puños, y tienes que dejar tiempo para que los guardaespaldas vuelvan a encontrarlo después de que lo hayas matado.

MUERTES						
		15		10		5

Super Mario 64 — Monedas en la montaña



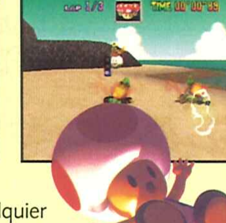


Francisco Puértolas, de Madrid, nos ha sugerido este reto. Tienes que ir a la Montaña Alta Alta y bajar por el tobogán (está oculto tras la pared inestable que se encuentra al lado de la nube). Tu tarea consiste en terminar la carrera con el mínimo posible de monedas y de setas 1-Up en el bolsillo de Mario. Es más difícil de lo que parece: las tres monedas azules que bajan rebotando por los dos primeros trechos son particularmente difíciles de esquivar, pero recuerda que dispones de un salto único. Si llegas con cero monedas, ganas la Medalla de Plata; si quieres la de Oro, tendrás que hacer lo mismo utilizando *solamente* la Mario Cam.

PUNTUACIÓN						
		0 Mario		0 Lakitu		1 Lakitu

Mario Kart 64 — El fantasma de una oportunidad





Este sencillo reto constituye una difícil y frustrante prueba de tus habilidades de conducción. Elige cualquier personaje que te guste y juega una carrera completa en Koopa Troopa Beach (por razones que pronto se harán obvias, es mejor que no utilices un inicio turbo ni impulsor-R). Una vez hayas terminado, reinicia la carrera y trata de mantener tu fantasma en pantalla. Si lo pierdes de vista, sea porque se salga por el lado, se quede atrás o se adelante demasiado, habrás perdido. Tienes que asegurarte de que el fantasma quede un poco más adelante. Pero no ganarás la Medalla de Oro a menos que lo adelantes en el último momento y ganes la carrera. ¡Yujuu!

ÉXITO (EN PORCENTAJE)						
		90		50		25

Quake II — Guerra Civil





Al enfrentarte a este reto, tienes que poner el seguro en "on", porque no se te autorizará a disparar una sola bala. Inicia un nuevo juego en "Difícil" y trata de acumular muertos haciendo que los Stroggs se disparen *entre sí*. Si corres y zigzagueas, lograrás que sus líneas de fuego se entrecrucen, pero aún mejor es organizar un combate entre los guardias normales y los Shotgun Guards, a quienes encontrarás al final del escenario. De hecho, esto último es esencial si quieres librarte de dos guardias que se encuentren en alturas distintas. Si quieres ganar la medalla, también tienes que terminar el nivel.

CIRCUITOS  11  8  5

WWF Warzone — Melé en miniatura





En el número 22, te hicimos jugar a baloncesto con unos enanos de cuatro patas en *NBA Courtside*. Este mes, vas a tener que pelear con sujetos pálidos y enclenques en el magnífico juego de lucha libre de Acclaim. Sólo tienes que utilizar el modo de Creación de un Jugador de *Warzone* para crear un personaje en el que todos los atributos (fuerza, dureza, etc.) queden a nivel cero. Entonces, envía a tu mequetrefe a un partido Royal Rumble. ¡Empieza la diversión! Tendrás que conocerte todos los movimientos al dedillo, aunque quizá se te presente una buena oportunidad si logras que tu oponente se caiga del ring, en vez de arriesgarte a que te destroce dentro del ring.

VICTORIAS  20  15  5

Beetle Adventure Racing — Vueltas de campana





Por extraño que parezca, Adam del Valle, de Barcelona, y Marcos Valero, de Málaga, nos han sugerido idénticos retos para el juego de carreras con Volkswagen de EA. Puedes intentarlo en solitario, en el modo Contrarreloj, o con tus amigos en Beetle Battle. En cualquiera de las pistas, tienes que acelerar al máximo, lanzarte a toda velocidad por una rampa y -una fracción de segundo antes de salir por el otro extremo-, girar a derecha o izquierda y tirar del freno. Saldrás dando vueltas por el aire, y sólo tu velocidad, precisión y sentido del tiempo determinarán el número de vueltas de campana que puedas sumar antes de caer al suelo. No es fácil.

VUELTAS  4  3  1

Zelda 64 — Vuelta al pozo





La mira del botón Z es uno de los mayores inventos de *Zelda*, pero dificulta mucho los movimientos cuando no se dispone de ningún objeto ni villano al que se pueda enfocar. ¿Sabes qué se nos ha ocurrido? Tras adoptar la personalidad del niño Link, puedes trepar al antepecho del pozo de Kakariko Village (primero asegúrate de hacer desaparecer el indicador), pulsa Z y trata de dar cuantas vueltas puedas sobre el borde del pozo sin caerte. Tendrás que gastar mucha sutilidad con el stick análogo. También es imprescindible que memorices la forma del pozo, porque la cámara se acerca tanto que apenas podrás ver lo que tienes delante.

CIRCUITOS  5  4  2

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Se te ha ocurrido alguna nueva manera de jugar con tus títulos favoritos? Quizá hayas descubierto una área excelente para las acrobacias en *Mario 64*, un planteamiento original para las partidas de *GoldenEye* o algún desafío contrarreloj en *Zelda*. Si se te ha ocurrido alguna forma de jugar divertida y quieres compartirla con los lectores de *M64*, cuéntanosla. Basta con que nos escribas unas 100 palabras en las que nos expliques tu sugerencia y nos plantees tres niveles razonables para adjudicar medallas de Oro, Plata y Bronce. Publicaremos las mejores ideas en esta sección. Mandad vuestros desafíos a:

Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona



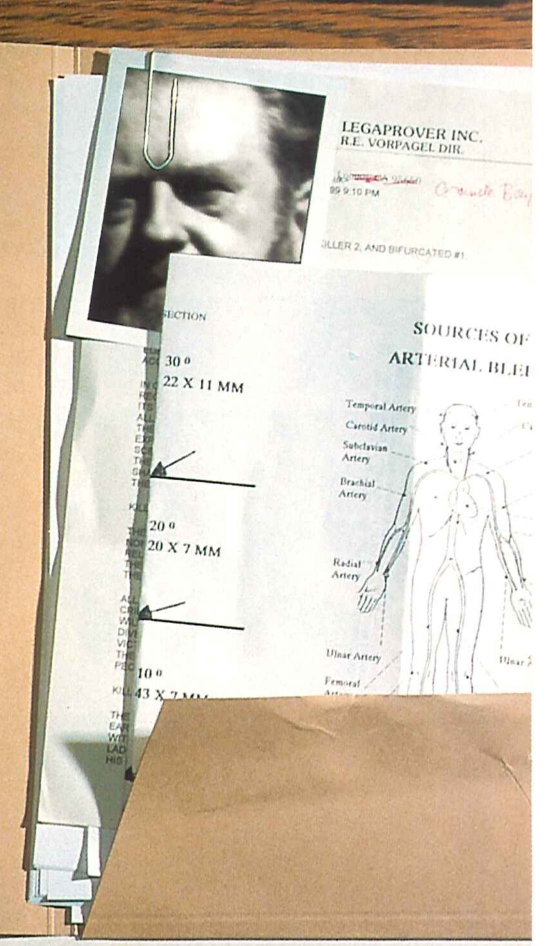
Asesinos fanáticos de la Biblia, motines carcelarios, canarios muertos con notas en su interior... Hemos preguntado a un ex-agente del FBI cuánto hay de realidad en *Shadowman*.

¿Qué hay de real en Shadowman?

¿QUIEN ES RUSSELL VORPAGEL?

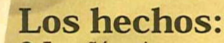
Nuestro experto en criminología se llama Russell Vorpagel, un hombre con más de 50 años de experiencia con asesinos en serie. Se incorporó al FBI después de haber trabajado para el departamento de policía de Milwaukee, en Estados Unidos, y pronto se convirtió en todo un experto en análisis de perfiles criminales (describir la personalidad de los presuntos asesinos). También trabajó como detective, en plan Petra Delicado, durante 15 años.

Nos quedamos tan impresionados con el currículum del señor Vorpagel que hicimos todo lo posible para ponernos en contacto con él, y lo conseguimos. Queríamos que nos diera su opinión sobre *Shadowman*, de Acclaim. Primero le pedimos que nos analizara el perfil de los cinco asesinos en serie del juego, basándose en sus crímenes (aquí tuvo que ponerle algo de imaginación, ya que el juego no proporciona suficiente información sobre los criminales) y luego le sentamos delante de la consola y le enchufamos el juego, pidiéndole que comparase las cosas que ocurren en *Shadowman* con su experiencia profesional. Si quieres saber lo que nos dijo, sigue leyendo...





El Rey Lagarto
(Dr. Victor Batrachian)



Los hechos:



● Engañó a cinco acaudaladas viudas para que le entregasen sus fortunas y después las asesinó en el hospital. Enviaba cartas manuscritas al periódico Dallas Morning News firmando como "Lizard King" (el Rey Lagarto).
● Entre enero de 1996 y julio de 1997 cometió 13 asesinatos.
● Separaba las cabezas del cuerpo de sus víctimas y les marcaba en el torso la figura de un lagarto.

Las hipótesis de Russell

● Típica conducta antisocial. En el fondo, odia a la gente.
✓ Al conocer a Shadowman, Rey Lagarto le dice "¿Sabes quién soy yo, insecto insignificante? ¡Escoria! ¡Tú no eres nadie!" ... muy cordial no suena, la verdad.

● Es el más inteligente de los cinco. Padece el complejo de superhombre de Nietzsche –Se cree capaz de hacerlo todo.
✓ Es lo bastante inteligente para anular el sistema de seguridad de la prisión y organizar un motín –e incluso corregirle la expresión a Mike LeRoi ("Esto no se dice así").

● Parece que tiene un empleo respetable, probablemente relacionado con las inversiones, lo cual le da acceso a las viudas ricas.
½ Sí, Victor tiene un empleo respetable (es médico) lo que le facilita el contacto con estas señoras y sus abultadas cuentas corrientes.

● Inteligente y aparentemente apacible, encaja perfectamente en la sociedad.
✓ Muy inteligente. Se graduó en Cambridge con un doctorado. Con su encanto y su aspecto apacible logra engatusar a sus ancianos pacientes.

● Manda ramos de flores, impregnados de un veneno que no deja rastro alguno, a las viudas adineradas.
½ El método de este encantador doctor son las inyecciones letales, que posteriormente le permiten atribuir los motivos de la muerte a "causas naturales". Astuto, el tipo.

Resultado: 4/5

¿Es verosímil?

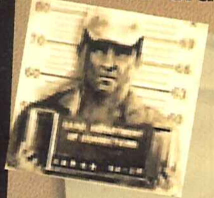
● La extraña mezcla de buenos modales, llevados a un extremo casi enfermizo, y rabia descontrolada hizo que Russell reviviera viejos recuerdos. "Estoy familiarizado con este tipo de asesino en serie que sufre ataques repentinos de ira y frustración. Al principio se muestran muy agradables, porque intentan que entres en su juego, pero a la que no consiguen lo que quieren, empiezan a gritar y a amenazar. Tomemos como ejemplo a un tipo que tuve que interrogar una vez: Ed Kemper. La cinta de la grabadora se terminó, así que le dije que debía irme. Empezó a chillar como loco, "¡No! ¡No toleraré que te vayas!" (El tipo este mide casi metro noventa y pesa unos cien kilos) Al final, acabó ordenando a los guardas que me trajeran otra cinta para poder seguir grabando."

● Mientras estuvo entre rejas, el Dr. Batrachian ganó bastante dinero vendiendo sus cuadros de motivos religiosos. Según Russell, no es tan extraño que los criminales lleguen a convertirse en artistas profesionales. "Mi yerno ha estado entrando y saliendo de la prisión toda su vida. La mayor parte del tiempo que estuvo encerrado lo pasó pintando, e incluso ganó algunos premios con sus cuadros. Le encargaron murales para varios edificios y para salas recreativas de otras prisiones. Recuerdo que una vez le compré por 250 dólares una pequeña bolsa india que había fabricado y hace poco un amigo mío me contó que ahora estaba valorada en miles de dólares. Pero tuvimos que encerrarle de nuevo. No me quedó más remedio: había intentado disparar a mi hija."

Don't call me that! I am Doctor Death! I am the Lizard King! Can't you see what I've accomplished here?!

GO! GO!

El reportero
Marco Cruz



Los hechos:

- Entre febrero y noviembre de 1996 secuestró y asesinó a diez personas en los alrededores del Valle de la Muerte y del desierto Mojave.
- La mayoría de las víctimas eran parejas.
- Al lado de todos los cuerpos se encontraba, garabateado en la arena, un rayo.



Las hipótesis de Russell

- **Sufre delirios de grandeza, se cree extremadamente inteligente, importante y poderoso.**

✗ No, aunque el lema del tatuaje que lleva en los nudillos ("Lover Boy") deja claro que se cree indispensable para las mujeres.

- **Encaja perfectamente en la sociedad. Se lleva bien con sus amigos, con los vecinos y los compañeros de trabajo, sin problemas.**

✓ Sí, es un individuo muy sociable –trabajó de reportero, de DJ y de vendedor de coches durante años sin despertar sospecha alguna.

- **Tiene una misión en la vida: Reparar una gran equivocación que el mundo ha cometido.**

½ Casi, casi. Su misión, al igual que la de los otros asesinos en serie del juego, es abrir camino al Apocalipsis. Proyecto ambicioso donde los haya.

- **Este asesino no padece alucinaciones, sino que sabe exactamente lo que hace en todo momento.**

✓ Aprovecha las palabras de la Biblia y oculta toda evidencia de sus crímenes para librarse de la justicia. Este hombre tan retorcido sabe muy bien lo que hace.

Resultado: 2.5/4

¿Es verosímil?

● "Marco Cruz no es el primer asesino al que he oído citar pasajes de la Biblia" comenta Russell. "Un ejemplo es Herbie Mullin, muy conocido en Estados Unidos. Estaba obsesionado con el libro de Jonás y decía que le obligaba a cometer todos esos terribles crímenes que se le imputaban. Este tipo de gente son paranoicos, están obsesionados con que la Biblia les habla. Un tipo de los que interrogué sostenía que el Señor se había puesto en contacto con él para darle un mensaje y que si no empezaba a matar a gente, destruiría toda la costa oeste de América a base de terremotos y maremotos. Cuando le pregunté si realmente ese era su motivo, me miró fijamente, sonrió y contestó "Bueno, que yo sepa no ha habido ningún terremoto ni ningún maremoto hasta ahora, ¿no es cierto?"

● ¿Pueden los criminales hacerse con el control de una prisión de alta seguridad? "Sí, sí que pueden" Responde Russell. "Los prisioneros tienen contactos dentro y fuera de la cárcel. En Houston, Tejas, algunos internos contactaron con individuos que trabajaban en la industria metalúrgica y éstos les facilitaron armas. Incluso llegaron a construir una especie de tanque metálico con patas, dentro del cual se escondieron los prisioneros para salir al exterior, disparando contra todo el que se interpusiese en su camino."

El asesino del video sucio
Milton T. Pike



Los hechos:

- Aparentemente es miembro de la agrupación "Caballeros de la América Profunda".
- Asesinó a un autoestopista y a dos ayudantes del Sheriff en la reserva nacional de Cypress.
- Entre diciembre de 1995 y septiembre de 1996 asesinó a nueve mujeres y se deshizo de los cuerpos abandonándolos en sitios que eligió al azar.
- Enviaba cintas de vídeo a la policía estatal, en las que se había grabado persiguiendo y matando a seis de las nueve víctimas.

Las hipótesis de Russell

- **Es un superviviente; cree en el uso del engaño y la fuerza bruta para hacer frente a cualquier amenaza.**

✓ Exacto. Los integrantes de los Caballeros de la América Profunda ponían mucho énfasis en la supervivencia. Milton le suelta a Mike: "Ahora te vas a enterar de lo que significa la palabra supervivencia, chaval."

- **Cree que su expulsión de la organización Caballeros de la America Profunda debido a su conducta, demasiado hostil, le ha convertido en lo que es.**

✓ Más o menos. Milton también fue expulsado de las fuerzas del Vietnam por ser demasiado violento (acabó con la vida de 18 de sus compañeros lanzando granadas).

- **Después de la expulsión, decidió que la salvación del mundo estaba en sus manos.**

½ No exactamente. Cree que muchas cosas dependen de él pero, al igual que los otros cinco, lo que quiere es destruir el mundo.

- **Graba sus fechorías en vídeo para darse más importancia. Cree que es todo un héroe y que merece que le condecoren por sus actos.**

½ Milton dirige su propio grupo disidente de supervivencia y parece estar obsesionado con provocar una repetición heroica de la guerra de Vietnam."

- **Un esquizofrénico paranoico con delirios de grandeza.**

✓ Milton está muy orgulloso de sí mismo. "¡Aquí mando yo!", le grita a Shadowman. "Y puedo llamarte como me dé la gana."

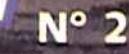
Resultado: 4/5

¿Es verosímil?

● El señor Pike no parece muy inteligente, ¿Es normal? "Para nada" contesta Russell. La mayor parte de estos individuos antisociales tienen un cociente intelectual muy elevado, de genio. Ed Kemper, el tipo del que he hablado antes, el que gritaba para que no me fuera, tenía un cociente de 140 cuando lo normal está alrededor de 100. Estos individuos son listos, por eso que cuesta tanto atraparles. Están bien integrados en la sociedad y saben cómo ocultar cualquier evidencia de sus crímenes."

● "Hemos comprobado que muchas personas están seducidas por el poder (real o ficticio) que les da una pistola. Además, los asesinos que emplean armas de fuego son fáciles de localizar. Si anduviéramos tras la pista de un asesino como Milton Pike, investigaríamos las armas de fuego que se hayan vendido recientemente en la zona y compararíamos las balas halladas en la escena del crimen con las de su club de supervivencia.



El asesino de la Mejora del Hogar

Avery Marx





Los hechos:

- En el espacio de dos años asesinó a doce personas (de ambos sexos) en la zona de Nueva York.
- Dejaba un canario muerto al lado del cuerpo de sus víctimas.
- Dentro de cada canario introducía un papel con un poema y firmaba con el dibujo de un martillo.

Las hipótesis de Russell

- **Probablemente las víctimas formaban parte de un jurado que le había condenado por algún crimen anterior.**

[X] Ya vemos por dónde vas, Russell (en Estados Unidos un jurado consta de doce miembros), pero en este caso no tiene nada que ver.

- **Se volcó en la religión y ahora pretende erigirse como una especie de anticristo y matar a todo el mundo.**

[½] Bueno, más o menos. Es como si los asesinos del juego pertenecieran a un culto religioso... uno muy particular.

- **El martillo que dibuja es un símbolo de fuerza, de poder y de destreza. Quiere dominar a sus víctimas.**

[½] Su deseo de ayudar a Legion a controlar todo el planeta indica que quiere ver al mundo entero dominado.

- **Esquizofrénico paranoico. Sospecha constantemente de los que le rodean y no es capaz de reconocer sus sentimientos negativos hacia los demás.**

[½] "Mi mamá me quiere", gime Avery. Esa dependencia materna (hasta que un día va y se la carga) sugiere que tiene miedo a la gente.

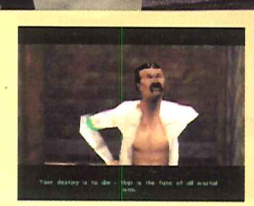
Resultado: 1.5/4

¿Es verosímil?

- El detalle del canario dibujó en la cara de Russell una expresión de asombro. "Vais a pensar que me lo estoy inventando", advierte, "pero una vez tuvimos un caso en Florida de un hombre que puso una bomba en el avión en el que viajaba. Murieron él y los dos pilotos. Antes de emprender el viaje, había dejado canarios muertos sobre la mesa de su despacho."
- "Los asesinos en serie no viven en condiciones tan lamentables como Avery Max" Afirma Russell. "Esto sólo ocurre en las películas. Los directores quieren que los asesinos de sus filmes tengan un aspecto malvado y descuidado, pero en realidad estos tipejos son más bien jóvenes de clase media-alta, buenos vecinos... gente que raramente levanta sospechas. Un asesino como Marx sería muy fácil de reconocer. La gente se preguntaría qué hace un tipo tan desagradable como ese en un apartamento tan cochambroso."
- ¿Los del FBI tenéis que perseguir corriendo a criminales tan escurridizos como Avery Marx? "Sí, claro", responde Russell. "Para entrar en el FBI uno tiene que ser capaz de correr ciertas distancias en tantos minutos (entre otras cosas, claro.) Si no te ajustas a las marcas, te entrenan hasta que lo consigues. Hoy en día uno no puede disparar a un fugitivo así como así, hay que demostrar que se trata de la única alternativa. Antes hay que correr tras ellos y placarles."

Jack 2

Jack el destripador



Los hechos:

- Sus presas son exclusivamente mujeres que viven al este de Londres. Las ataca muy tarde por la noche o a primera hora de la madrugada.
- Entre agosto y septiembre de 1999 asesinó a cuatro mujeres (dos en una misma noche).
- Traza símbolos (una escalera con ojos, un puñal) con tiza en las paredes cercanas al lugar del crimen.

Las hipótesis de Russell

- **No creo que sea un viejo verde. Probablemente se trata de un adolescente.**

[X] No. Jack tiene entre 25 y 30 años, sin contar los casi 100 años que se ha pasado deambulando por la otra vida.

- **No ha cometido crímenes anteriormente.**

[X] ¡Huy que no! ¡Si este es el mismo Jack el destripador que asesinó por lo menos a cinco mujeres hacia 1800!

- **Vive con su madre alcohólica y sus dos hermanas. Todas le maltratan.**

[X] Siendo inmortal, Jack ya ha dejado a su madre varias generaciones atrás. Si todavía viviera con su familia estaría compartiendo la casa con un montón de esqueletos.

- **Mata de noche porque se siente amparado por la oscuridad.**

[✓] La introducción del juego nos muestra a Jack viviendo en las alcantarillas. Sin duda, se siente como en casa en los sitios oscuros y sucios.

- **Es un esquizofrénico desorganizado, habla de forma rara y tiene patrones de conducta y comunicación perturbadores.**

[½] Su acento suena un poco perturbador, eso sí, pero su diario indica que se trata de un tipo escrupulosamente organizado.

Resultado: 1.5/5

¿Es verosímil?

- "La persona que ha ideado este juego tiene unas ideas bastante acertadas", admite Russell. "Muy a menudo encontramos símbolos cerca de los cadáveres de las víctimas, como la cruz invertida, los cuernos del diablo, velas y demás. Lo oculto juega un papel muy importante. Recuerdo a un criminal de Los Angeles que dejaba un montoncito de sal al lado de sus víctimas. Cuando le capturamos descubrimos que ponía la sal para apresar las almas de sus víctimas, que serían esclavizadas en la otra vida." ¡Qué espeluznante coincidencia! Esto es lo que pretenden los asesinos de Shadowman.
- ¿Tú crees que un detective privado se hubiera percatado de la conexión entre Jack 2 y Jack el destripador, como se dio cuenta el escritor de la biografía del asesino? "Hay que ir con mucho cuidado al establecer esta serie de paralelismos", advierte Russell. "Hay muchos casos de asesinos imitadores, pero recuerdo uno en el que se condenó al hermanastro del asesino original. Once años más tarde, cuando se le juzgó, descubrimos que la sangre que habíamos encontrado en las víctimas no se correspondía con la del presunto asesino. Por lo tanto, el hermanastro era inocente y la policía se había precipitado en sus conclusiones; como el autor del libro que has citado.

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Un apasionado del béisbol

Hola, soy un lector de vuestra revista y quisiera saber si hay algún juego, eso sí, barato, de béisbol para Nintendo 64, porque soy un apasionado a este deporte. También quisiera saber si hay o habrá algún juego de construcción, como el *Theme Hospital* o el *Constructor* (los dos de la PSX), porque me gustan mucho este tipo de juegos.

Óscar García, Madrid

Afortunadamente para ti, Óscar, la N64 cuenta con un estupendo (y único) juego de béisbol: All Star Baseball, *de Acclaim. Es un juego que ya tiene más de un año, pero, al recibir tu carta, le hemos vuelto a dar un vistazo, lo hemos probado y nos ha gustado tanto como antes (en su momento le dimos un 84%). Sus gráficos son geniales y, si tu afición a este deporte es tal que conoces a los jugadores de las ligas americanas, podrás reconocer a cada uno de ellos y disfrutar con sus movimientos característicos.*

En EE.UU., tierra en la que los niños no salen al jardín sin su guante de béisbol, han podido disfrutar también de la actualización de este juego, All Star Baseball 2000, *pero lo poquito que pudimos ver en su momento (muchísimo inferior a su predecesor) nos hizo comprender por qué no saldría en el mercado español. El material del que dispones es poco (o mucho, teniendo en cuenta la poca salida que tiene el béisbol en este país), pero la calidad es más que suficiente. En cuanto al precio, 9.990 pesetas, un poco caro si tu aspiración era encontrar un título dentro de la categoría Player's Choice, pero siempre puedes pedirlo para tu cumpleaños.*

Si cuando has empezado a leer la respuesta, has llegado a pensar que a la N64 no le falta de nada, sentimos hacerte cambiar de idea, pues sí que le falta algo muy especial: juegos de temática totalmente diferente. Una buena muestra son los que tú propones (otra, por ejemplo, serían las aventuras gráficas). El tamaño reducido de los cartuchos de N64 puede ser un motivo, pues estos juegos están cargados de detalles, opciones y vídeos que necesitan mucho espacio. Pero viendo lo que se ha podido hacer al convertir Resident Evil 2 64, *no logramos comprender por qué no hacen un intento. Igual se creen que a los usuarios de N64 no les interesan estos juegos. Para remediarlo gritemos todos a una: ¡QUEREMOS JUEGOS DE TODO TIPOOOOO!*



No, no es un pod secreto de Star Wars: Racer. Es un dibujo propio de Marcos Bermejo, de Barcelona.

Hola, fanáticos de la N64

Tengo 13 años y unas cuantas dudas:
1. ¿Para cuándo *Winback*? ¿Y *Excitebike 64*?
2. ¿Es verdad que en *Excitebike 64* puedes hacer tus propios circuitos?
3. En el directorio, ponéis que *Legend of Zelda* es para 1-2 jugadores ¿hay algún truco o es una equivocación?
4. ¿Qué juego de carreras me recomendáis?

Álvaro Sánchez Ortigosa, Majadahonda (Madrid)

1. Por suerte, ya tenemos noticias acerca del lanzamiento de este título en nuestro país. La fecha concreta facilitada por Acclaim, editores de juegos como Turok: Rage Wars *y* Shadowman, *sitúa a* Operación Winback *(su nombre definitivo para España) en marzo de este año, así que no tendremos que esperar mucho. Para ponerte los dientes largos, te diremos que* Operación Winback *se presenta como un inusual y atractivo shoot' em up. Pese a tener unos gráficos no muy pulidos, está cargado de buenas intenciones y equipado con un* deathmatch *realmente interesante con un modo de equipos en que los jugadores van sustituyendo a los que caen en combate.*

2. Por lo que se refiere a Excitebike 64, *lamentamos decirte que no hay fechas concretas, pero parece que su lanzamiento está cercano, pues ya planeará sobre algunos países europeos en primavera. Si te gustan los juegos de motos, te podemos anticipar que éste será uno de tus favoritos. Lo poco que hemos podido ver nos presenta unos gráficos geniales sin pizca de niebla, un montón de opciones a la hora de escoger vehículos y circuitos que son una pasada. Y, por supuesto, el esperado editor de circuitos. Para ir haciéndote una idea, este editor es similar al de* Re-Volt. *Y los resultados son muy buenos.*

3. *Nostra culpa, Álvaro, se trata de una equivocación. Aunque si quieres deshacerte de algún amigo pesado, haz como hacemos nosotros con nuestro jefe de redacción: dile que tú te encargas de controlar a Link y que él haga lo propio con un arbusto Deku. Si lo haces bien y logras que no se dé cuenta, te dejará en paz mucho rato.*

4. Si quieres ir sobre seguro, hazte con un juego como World Driver Championship, *cargado de velocidad y carreras a todo gas. Pero si quieres probar lo más nuevo, anímate con* Roadsters, *sin duda, mucho mejor que* Destruction Derby. *Aunque si esperas al segundo trimestre del año podrás disfrutar del esperado y parece que mejorado* Ridge Racer 64. *Si quieres conocer algo más sobre este juego, echa un vistazo a nuestra sección de previews.*

Una de piratas

¡Hola y felicidades, *M64*! Quería aclarar una cosilla: el triunfo de PlayStation sobre N64 se resume en una palabra: piratería. Este hecho le ha permitido a Sony vender casi 2 millones de PSX en España, lo que les ha embolsado cantidad suficiente para hacer más juegos, aunque la gente no los compre, sino que los copie. Y ahora quisiera

CUENTA

hacer unas preguntillas:
1. ¿Por qué en el anuncio oficial de *Jet Force Gemini* pone que es compatible con el Expansion Pak si después, en realidad, no lo es?
2. Tengo unas imágenes de *Conker 64* desde que la N64 salió al mercado, y éstas estaban igual de avanzadas que las de *Banjo-Kazooie*. ¿Qué ha pasado con este juego? (No es posible que haya desaparecido.)
3. Aparte de *Perfect Dark* y este misterioso Conker, ¿tiene algún proyecto más Rare para la N64?
4. ¿Habrá alguna conversión de *Driver* o de *Metal Gear* para N64?
P.D.: El otro día estaba viendo las noticias e hicieron un reportaje en el que no hablaban mal ni alarmantemente de los videojuegos. Increíble, pero cierto.

Sergio Viñals, Molins de Rei

Es posible que lo que mueva a la gente a comprar la Play sea la piratería; hay mucha gente que también hace lo mismo con los juegos de ordenador, pero eso es algo que es totalmente malo para los desarrolladores. Ellos no ingresan beneficios por el número de consolas que se venden, sino por el de copias de sus juegos y, si todos son piratas, ven frenada la entrada de dinero. Así que no es posible que todo el mundo piratee todo porque, si no hubiese ventas, los desarrolladores dejarían de molestarse en gastarse su dinero en hinchar los bolsillos de los copiones. En un negocio, lo principal es el dinero y que la Play esté donde está y tenga tanta gente a su alrededor indica que hay beneficios para todos.
1. Es posible que, tal y como dice Nintendo en el anuncio oficial de Jet Force Gemini, "no hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego". Parecen estar tan trastocados por la emoción que ya no sabían ni lo que ponían.
2. Tras haberle perdido la pista durante un buen tiempo (por mucho que nos pesase), hemos logrado, por fin, saber algo de la esperada conversión a N64 del juego de Game Boy. Según hemos podido saber, el juego ha sido totalmente rehecho (desde que tú viste aquellas capturas), con la intención de hacer algo totalmente nuevo y diferente a DK64 y Banjo-Kazooie. De momento, sabemos que incluirá un deathmatch para cuatro jugadores y características únicas. Las fechas de salida rondan el mes de mayo en algunas zonas de Europa, pero aún no se sabe qué pasará con nuestro país.
3. Por fortuna, sí. Los chicos de Rare están trabajando muy duro, cosa que nos agrada sobremanera. Además de los juegos que has citado, el año 2000 tendrá para la N64 dos juegos más de Rare: Banjo-Tooie, *que debería salir en octubre, y* Mickey's Racing USA, *para finales de año. Esperemos que no se retrasen.*
4. No exactamente. Con eso queremos decir que, aunque no habrá conversiones para N64, sí que será otra consola de Nintendo la que los acogerá. Se trata de la GBC. Sí, ni más ni menos que la hermana más pequeña. Además, por lo que hemos visto, la consola de bolsillo alberga estos juegos tan grandes a la perfección. Es una lástima que N64 no tenga su versión (ya nos ha pasado con FIFA 2000, que es posible que sí aparezca también en GB), pero el hecho de poseer estos juegos en una sola mano nos parece fantástico.



José Lladró, de Valencia, nos envía un dibujo de la rugiente mascota de los estudios Graveyard.

¡Buen rollito!

Buenas... tardes, noches... Tengo 13 años, una Nintendo 64, un skate board y muchos nervios por saber...
- ¿Cuándo sale Tomy Hawk's para la N64?
- ¿Cómo va a ser?
- ¿Cuántos jugadores podrán jugar?
- ¿Necesitará Expansion Pak? ¿Y Controller Pak?
Espero que me contestéis.

Javier Lus Ansó, Pamplona

Bueno, cualquiera diría que tu pasión es el monopatín. En cuanto a Tony Hawk's Skateboarding, *un juego dedicado a uno de los skaters más famosos, podemos decirte que está siendo desarrollado por Activision (los responsables de* Bichos *o* Space Invaders*) y tiene una pinta más que excelente. El título no necesitará el Expansion Pak para funcionar, pero sí el Controller, y será para 1 o 2 jugadores. Por lo que hemos visto, el juego hará las delicias de los que disfrutaron con* 1080° Snowboarding. *Podrás hacer miles de combos diferentes, pasearte por una cancha de baloncesto, los tejados, etc. sorteando todo tipo de obstáculos. En lo referente a las fechas, está previsto que llegue a Europa para primavera, fecha que coincidirá con su lanzamiento en nuestro país, y el encargado de distribuirlo será Proein. Seguiremos informándote cuando tengamos más noticias.*



Pablo Belmonte no deja de sorprendernos con sus estupendos dibujos.

Aunque Zelda Gaiden aún no está terminado, Faysal Njoya, de Ourense, ya nos envía una caja para el juego.

Pokémon 64

Hola, me llamo Jorge. Quiero agradecer a un tocayo mío que me abriera los ojos ante la maravilla de Pokémon. Tengo unas preguntas que hacer:
1. ¿Va a salir *Pokémon* de GB para N64?
2. Si es así, ¿cuándo? ¿Cuántos monstruos tendrá?
3. ¿Usará el Expansion Pak para meter más bichos?
4. ¿Habrá edición Roja y Azul? (Espero que no, porque los cartuchos son muy caros.)

Jorge Diz Pico, A Coruña

CUENTA

CUENTA CUENTA 64

Tranquilo, Jorge, porque si te gusta Pokémon, vas a tener tanto este año 2000 que incluso acabarás tan empachado como después de una comida navideña. Un montón de juegos y productos bajo el nombre de Pokémon y de Pikachu están planeando sobre los tejados de nuestras casas, y uno de ellos es la versión para N64 del famoso videojuego, aunque no sería correcto hablar de versión, pues el juego será muy diferente. Estamos hablando de Pokémon Stadium, *un juego que reproduce las batallas entre Pokémon en 3D y con todos los movimientos que conoces. En él encontrarás a los más conocidos, como Pikachu, aunque es probable que se incluyan algunos nuevos. Pero lo mejor del juego será el denominado Transfer Pak que incluirá. Con él, podrás recuperar a tus mejores mascotas de tu cartucho de Game Boy y ponerlas a luchar a todo color y en pantalla grande. ¿No te parece genial?*

Por supuesto, se tratará de un único juego con una sola versión, pues la variedad en lo que a Pokémon participantes se refiere la pondrás tú con tu Transfer Pak.

Pero ahí no acaba la cosa. Si la experiencia Pokémon Azul y Roja *te gusta, no te puedes perder* Pokémon Amarillo, *una nueva versión para Game Boy que reproduce con total fidelidad la historia de la serie de dibujos de TV. De esta forma, vas acompañado a todas partes de Pikachu y tienes que ir enfrentándote a otros entrenadores, como en el original. Prepárate, porque esto es sólo el principio de una larga y divertidísima aventura. (Y para Nintendo, sin duda rentabilísima).*

Mono de Dolphin

Hola chicos, ¿qué tal? Me llamo Tommy y soy un incondicionado seguidor de Nintendo desde sus principios. Quería felicitaros por vuestra revista y deciros que estáis en el bando privilegiado, defendiendo a la mejor consola.
Bueno, después de estas aclaraciones, me gustaría que me respondieseis a unas cuantas preguntillas:
1. ¿Me podrías dar algunos datos estadísticos de tipo comparativo entre la Play 2 y la futura máquina de Nintendo (la Dolphin)?
2. ¿Cuáles serán los lanzamientos más sonados de este año para la N64? Decidme 3.

Tommy, Almería

Aunque todavía es pronto para hablar de números finales, puesto que la propia rivalidad entre Sony y Nintendo las hace ir como locas cada vez que descubren que el enemigo puede volverse más fuerte, sí podemos decirte que, de momento, las cosas están a favor de la Dolphin. Y no te lo decimos porque seamos forofos de Nintendo. Lee estos hechos y verás:
- La Dolphin contará con un procesador Gekko que funcionará a 400 Mhz, 100 Mhz más rápido que la Play2 y 200 Mhz más que la Dreamcast.
- Contará con un chip gráfico ArtX que utiliza un sistema de comprensión denominado S3 que permite procesar cuatro veces más información visual que un PC estándar a 400 Mhz. Más suave, Vernel.
- DVD con sistema especial que reduce el tiempo de lectura a la hora de cargar, consiguiendo mayor velocidad.
- Y, por supuesto, la Dolphin dice adiós a la niebla.

Una auténtica consola de nueva generación.

Pero, volviendo al presente, este año promete ser muy apetitoso para nuestra aún no falta de fuerzas Nintendo 64. En tu carta, nos pedías que te indicásemos tres juegazos para el 2000. ¿Qué te parecen Perfect Dark, Banjo-Tooie *e* ISS Millenium*? Como decíamos, a la N64 no le fallan para nada las energías y este año tan redondo promete estar lleno de números 10 (en el tintero nos hemos dejado* Zelda Gaiden, Pokémon Stadium, Kirby 64, *y más sorpresas y novedades que ya te iremos avanzando). Mantente alerta.*

Un bonito y amoroso dibujo de Eva, de Barcelona.

Contradicciones

Esta carta es para criticar un aspecto de Nintendo que no me ha gustado. Durante los ocho primeros meses del año pasado, o sea hasta agosto, no sacó ningún juego decente. Sólo se salvaban *Castlevania* (aunque por poco) y *Duke Nukem: Zero Hour*. Los lanzamientos fueron escasos, tanto que, un mes sólo analizasteis un juego. En cambio, de septiembre en adelante (sobre todo en Navidades) se ha producido una avalancha y un bombardeo de juegos que presumían llegar a la altura de los mejores clásicos y que iban acompañados de montones de publicidad. Además, eran bastantes juegos, lo que no me permitió comprármelos todos. Me aburrí durante 6 meses con mi Nintendo 64, cosa que me producía terribles escalofríos, ya que una consola sirve para eso, para no aburrirse, y, después, de repente, me di cuenta de que no daba abasto con todas las novedades. Tremenda decepción me he llevado.

Roger Valero, Sant Cugat del Vallès



Javier Sardón, de Valladolid nos envía este simpático Pokémon y un saludo para Pablo Belmonte.

La cuestión a la que haces referencia, Roger, responde a lo que se denomina estrategias de mercado. Hay algunos casos en los que un juego se retrasa porque no está plenamente desarrollado y, por tanto, un título que debía salir para mayo, por ejemplo, sale en octubre, dejando los meses anteriores vacíos de lanzamientos y coincidiendo con otros que sí que estaban previstos para octubre y salen. Pero, además, hay que tener en cuenta que las distribuidoras establecen sus calendarios de lanzamientos no sólo teniendo en cuenta el grado de desarrollo del videojuego, sino también siguiendo otros parámetros, como, por ejemplo, cuál es la mejor época para lanzarlo al mercado y conseguir más ventas. Como pasa con el mercado de los juguetes, las navidades provocan avalanchas de muñecas que se dirigen al portal y que se anuncian por todos lados. Son épocas de consumismo, la gente está dispuesta a comprar (seguro que tú también pediste que te regalaran algún videojuego para navidades) y las empresas consideran que es un buen momento para explotar sus grandes productos. Lo que pasa es que esta mentalidad tan simplona es compartida por gran parte de las distribuidoras, dando lugar a momentos de abundancia como el que tú exponías, que contrastan con otras épocas de secano. Tu indignación es comprensible y justificada. Pero bueno, tal y como explica el cuento de la cigarra y la hormiga, lo mejor que puedes hacer en épocas de

CUENTA

frío, es echar mano de las reservas. Que en Navidad aparezcan 18 juegos buenos no significa que tengas que jugar a todos en dos semanas. Puedes ir haciéndote con ellos poco a poco y creándote tu propio calendario de lanzamientos personalizado.*

100% Wrestling

Hola, M64. Soy un fanático de la lucha libre y tengo un par de ideas sueltas.

En el Cuenta, Cuenta de vuestro número 23, Elena Lozano decía que se le había ocurrido una idea de un lector de CD's que te permitiese escuchar tu música preferida en la N64. ¿Acaso no sería magnífico ponerles la música a elegir en las entradas de tus luchadores en *Attitude*, *Wrestlemania* o *Mayhem*? Comprendo que habrá gente a la que esto le dará igual, pero imaginaos al tan temido The Undertaker con la música de Heidi de fondo, o a Hollywood Hogan con Iron Maiden. Increíble, ¿no?

Y ahora una cosa que me tiene preocupado; ¿qué ha pasado con Attitude? No lo encuentro en ninguna tienda y ya me estoy cansando... ¿Significa eso que cada vez hay más fanáticos del wrestling en España? O, por el contrario, que al no haber tantos aficionados, han mandado tres cartuchos y han sido comprados por equivocación. En cualquier caso, quiero conseguir uno.

Luis Vazquez Izaguirre, Ferrol

Lo sentimos, Luís, pero parece ser que tu afición por la lucha libre se ha visto frenada por una cuestión de licencia. La historia es sencilla: Acclaim consiguió la licencia de la liga de wrestling WWF para crear y sacar al mercado Attitude. Pero esa licencia tenía fecha de caducidad, concretamente, el 1 de noviembre. Fue, entonces, cuando recogió el testigo T·HQ, que, a su vez, perdía su licencia de WCW a favor de EA. A partir de esa fecha, por tanto, Acclaim no tenía la licencia para sacar más producto WWF al mercado, habiendo sacado ya todo el que tenía. Si no lo has encontrado en ninguna tienda aún, significa que todas las unidades que se pusieron a la venta en dicho establecimiento, fueron compradas. De esta forma, la única vía posible que te queda para conseguir tu cartucho de Attitude es hacerte con uno de segunda mano. Si no te atrae la idea, podemos adelantarte que, si esperas un tiempo, podrás disfrutar de nuevos títulos de wrestling de la mano de Acclaim y una nueva licencia con la liga WCW.

Un dibujo de la peligrosa afición de Rubén Malvido, de Pontevedra, como adiestrador de gusanos.

Preguntas futuras

Me gustaría saber algunas cosas sobre juegos que tienen que hacer su aparición en un futuro:

1. ¿Qué sabéis de *Hype: The Time Quest*? ¿Será bueno? ¿Tendrá buenos gráficos? Explicaos un poco, porque desde la Investigación Especial del número 13 no habéis vuelto a hablar del juego.
2. Si *Banjo-Tooie* es la secuela de *Banjo-Kazooie*, ¿quién demonios es Tooie? ¿Es el sustituto de Kazooie?
3. ¿Saldrá el *ISS '99*?
4. ¿Existirá *Turok 3: Oblivion*? Si algún día existe, ¿cuándo verá la luz?
5. ¿Y *Nightmare Creatures 2*?

Rubén Soler, Barcelona

1. Hype: The Time Quest era, por si alguno no lo conoce, un plataformas protagonizado por los clics de Playmobil. Y decimos era porque, lamentablemente, el juego ha sido cancelado para N64. Ignoramos los motivos e ignoramos también si la cancelación supone que el juego hará aparición en la consola de próxima generación de Nintendo o bien en otra plataforma, pero es una lástima porque el juego tenía muy buena pinta. Confiemos en poder recuperarlo algún día.
2. No te preocupes, Rubén. El título del juego es una broma que los de Rare hacen a los usuarios ingleses de la N64. Y es que Tooie en inglés suena como Two, es decir, dos. De esta forma, queda Banjo 2 (o "dois"), la segunda parte de Banjo-Kazooie. *Una vez desmentido el personaje Tooie, te confirmamos que podrás disfrutar de Kazooie en plena forma e, incluso, de un nuevo pero conocido personaje, Mumbo Jumbo. Estos de Rare no dejan de sorprendernos.*
3. El lanzamiento de la esperadísima nueva entrega de la serie ISS *podría producirse en el segundo trimestre del año, aunque, de momento, no se ha concretado nada. Si quieres saber tanto como nosotros de este estupendo título, lee nuestra Investigación Especial; no tiene rival.*
4. Aunque aún es muy pronto para confirmar su aparición, te confirmamos que está en desarrollo un nuevo juego de Turok que pretende volver a dar mayor protagonismo a los dinosaurios sobre los otros enemigos.
5. En cuanto a NC2*, en el cual estaba trabajando* Activision*, parece ser que, al igual que ha sucedido con* Hype*, ha quedado cancelado y no podremos disfrutarlo.*



Seguro que si Capcom sacara una versión cómica de Res Evil, éste personaje de José Javier, de Barcelona, sería uno de los "protas".



CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA

2 SUPER MARIO 64



3 DONKEY KONG 64



4 TUROK 2

5 GOLDENEYE 007

Títulos

FORSAKEN 64

94% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

GOLDENEYE

94% 4 — Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

ISS 64

92% 4 — Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 — Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

JET FORCE GEMINI

94% 5 — Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak



Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

MONSTER TRUCK MADNESS

71% 2 — Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Correcta conversión del anciano juego de PC, con nuevas opciones para dos jugadores.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 24



Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22



Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

TONIC TROUBLE

80% 3 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano Rayman 2. Mezcla elementos de muchos plataformas con relativo éxito.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5 — Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

40 WINKS

78% 3 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 25

Una correcta aventura 3D con buenos gráficos, pero falta de inspiración y divertida a medias.

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos,cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% 1 — Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AFA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

77% 1 — Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

73% 1 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BEETLE ADVENTURE RACING

77% 1 Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BOMBERMAN HERO

75% 1 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

79% 2 Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

85% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64

84% 4 Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

CHAMALEON TWIST

70% 2 Infogrames ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

82% 3 NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

81% 1 Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING

90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64

95% 5 Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUAL HEROES

65% 0 Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● 9.990 ● Nº 11 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak



Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EARTHWORM JIM 3D

80% 3 Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 25

Jim ha vuelto, pero su primera incursión en las 3D no es precisamente magistral. Extravagancias entretenidas.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11



Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION

81% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21



Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FLYING DRAGON

78% 2 Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin*, *Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12



El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4 Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4 Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja

GT 64

86% 4 Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

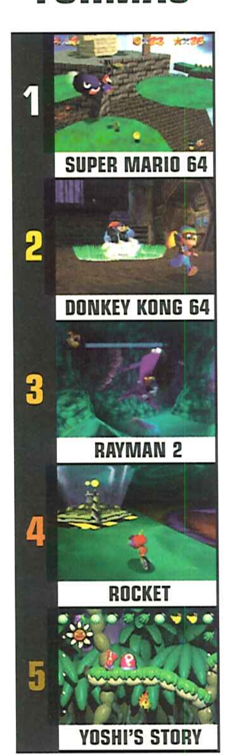
Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

AMOS DEL ASFALTO





LO MEJOR EN PLATAFORMAS



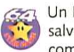
HEXEN
69% ★1 — NSC/ GTI ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% ★3 — Konami ● 1 jugad. ● 11.990 ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

HYBRID HEAVEN
88% ★4 — Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

KNIFE EDGE
88% ★3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000
82% ★3 — EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LYLAT WARS
90% ★5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% ★3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% ★3 — NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE
62% ★2 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 24

Mediocre intento de renovar la legenda de *Tetris* metiendo al pato Donald por en medio. No hacía ninguna falta.

MARIO GOLF
91% ★5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% ★5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1


Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% ★5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000-01-03
88% ★4 — Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS
90% ★3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE
84% ★3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% ★4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17


No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% ★4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% ★1 — Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA COURTSIDE
92% ★5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7


Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME
75% ★1 — Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% ★4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA PRO '98
82% ★2 — Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% ★3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% ★3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLIMPIC HOCKEY 98
84% ★1 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido. La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS
89% ★5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
79% ★3 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

QUAKE II
91% ★4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX
89% ★4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAKUGA KIDS
80% ★4 — Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RE-VOLT
73% ★3 — Acclaim ● 9.990 ● Controller Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Curioso juego de coches teledirigidos. Los circuitos son demasiado complicados, y los desafíos, campeonatos y pruebas contrareloj, demasiado fáciles.

ROADSTERS
85% ★4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROBOTRON 64
80% ★2 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% ★4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON
94% ★5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20





Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

RUSH 2
77% 4
GT • 5.990 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controler Pak • Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

RUGRATS: TREASURE HUNT
59% 2
Proein • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controler Pak • Nº 23

Copia a *Mario Party*, pero no incluye los subjuegos ni la diversión. Muy prescindible.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3
Acclaim • 6.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
79% 3
Ubi Soft • 11.990 • 1-4 jugad. • Pumble Pak • Controller Pak • Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo • 10.990 • 1 jugad. • En cart. • Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS
90% 5
Nintendo • 5.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 4


A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3
Acclaim • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
TAKE 2 • 9.490 • 1 jugad. • En cart. • Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER
78% 2
Infogrames • 6.990 • 1 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER
88% 5
Nintendo • 9.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Expansion Pak En cart. • Nº 20


Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64
96% 5
Nintendo • 7.990 • 1 jugad. • En cart. • Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS
90% 5
Nintendo • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TETRISPHERE
73% 3
Nintendo • 6.990 • 1-2 jugad. • Controller Pak • Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR OVERDRIVE
91% 4
Spaco • 10.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

THE NEW TETRIS
90% 5
Nintendo • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Expansion Pak • Nº 22


Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TOP GEAR RALLY
86% 4
Spaco • 8.990 • 1-2 jugad. • Controller Pak • Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK Dinosaur Hunter
91% 4
Acclaim • 4.990 • 1 jugad. • Controller Pak • Nº 1


A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK RAGE WARS
93% 5
Acclaim • 9.990 • 1-4 jugad. • Exp. Pak • Rumble Pak • Cont. Pak • Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING
65% 2
Kemko • 10.990 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

VIGILANTE 8
74% 3
Proein • 10.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Expansion Pak • Nº 18


Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64
77% 4
Proein • 10.490 • 1-2 jugad. • Controller Pak • Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

V-RALLY 99
94% 5
Infogrames • 7.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64
90% 4
Nintendo • 5.990 • 1-2 jugad. • En Cart. • Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO
82% 3
Konami • 8.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX
81% 3
Infogrames • 6.490 • 1-2 jugad. • Controller Pak • Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% 3
NSC/GTI • 8.990 • 1-4 jugad. • Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WORMS ARMAGEDDON
85% 4
Infogrames • 8.995 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE
88% 4
Acclaim • 10.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE
85% 4
Acclaim • 10.490 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000
90% 4
Proein • 11.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS
85% 4
Virgin • Rumble Pak • 1-4 jugad. • Controller Pak • Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY
86% 5
Nintendo • 6.990 • 1 jugad. • Rumble Pak • En cart • Nº 4

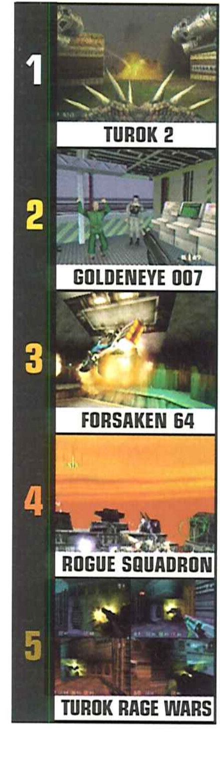
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

RAMPAGE 2
30% 1
Mydway • 1-3 jugad. • Nº 11 • 8.990

WCW NITRO
50% 3
T. HQ • 1-4 jugad. • Nº 17

NBA LIFE '99
64% 2
EA • 1-4 jugad. • Nº 14 • 9.490

DE TIROS LARGOS





Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

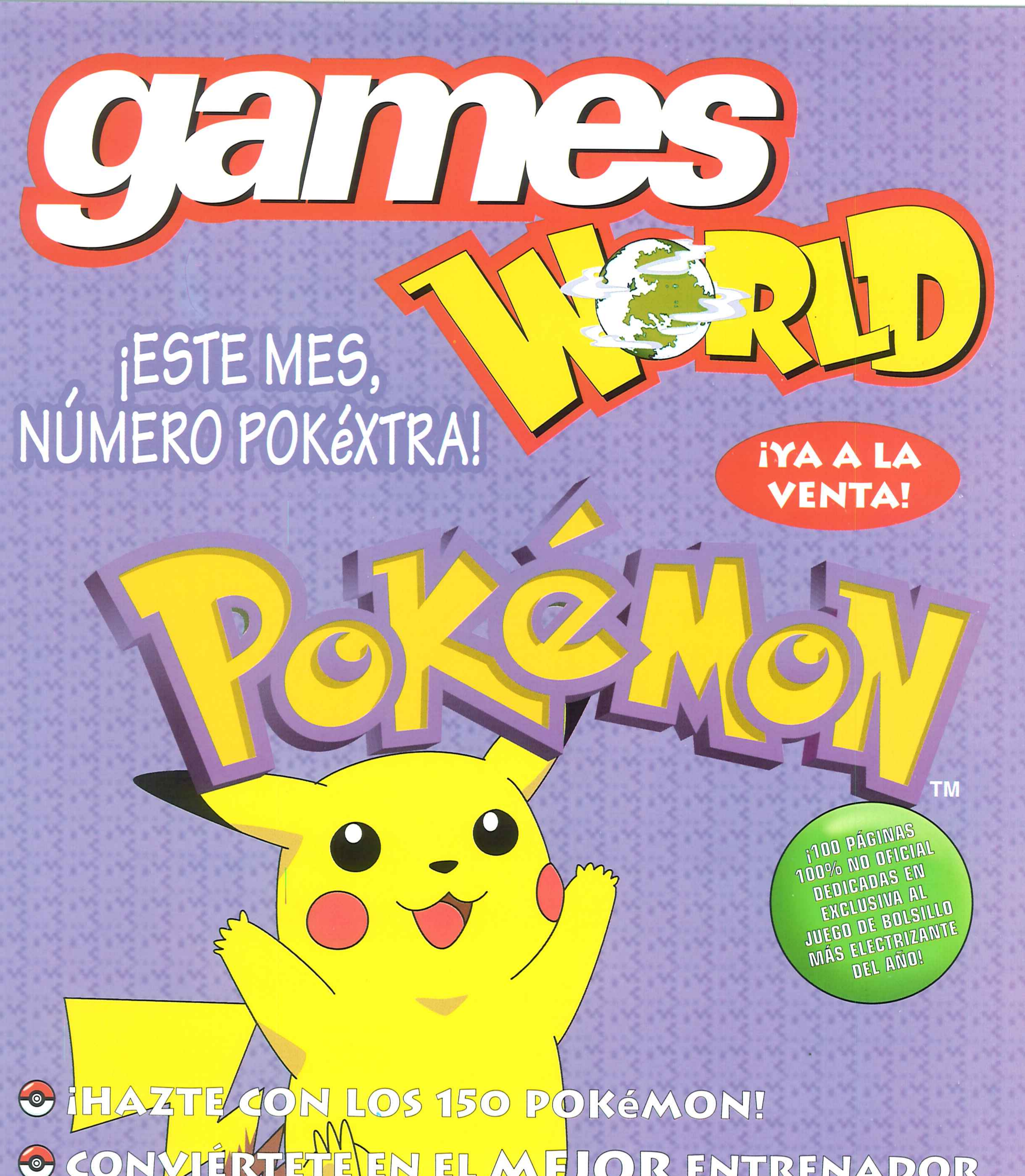
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64




games
WORLD
GRATIS
LIBRITO DE
DONKEY
KONG 64
¡ANALIZAMOS:
ARMORINES
READY 2 RUMBLE
NBA JAM 200
Y MUCHOS MÁS!
NÚMERO 4 YA A LA VENTA



games
WORLD
¡ESTE MES, NÚMERO POKéXTRA!
¡YA A LA VENTA!
POKéMON
TM
¡100 PÁGINAS 100% NO OFICIAL DEDICADAS EN EXCLUSIVA AL JUEGO DE BOLSILLO MÁS ELECTRIZANTE DEL AÑO!
¡HAZTE CON LOS 150 POKéMON!
CONVIÉRTETE EN EL MEJOR ENTRENADOR
PON EN PRÁCTICA NUESTRAS TÁCTICAS DE EXPERTO
GAMES WORLD TIENE LO QUE HAY QUE TENER

NUEVO



EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.











www.nintendo.es